MAGIA i MIECZ

cena 3,90 ZŁ (39000 zł) **nr 5(17)95**

MAGAZYN GIER FABULARNYCH I STRATEGICZNYCH

indeks 322954 ISSN 1230-9109



WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY



WARHAMMER
Pierwsza na polskim rynku kompletna gra fabularna !!! Wkrocz w mroczny świat niebezpiecznych przygód.

LICZMISTRZ
Minikampania dla początkujących graczy, ale prawdziwe wyzwanie dla ich bohaterów.

GALERIA BOHATERÓW
50 najbardziej znanych bohaterów Starego Świata (o ile tylko zadasz sobie trud ich stworzenia).

KSIĘGA WIEDZY TAJEMNEJ
Nowe czary, zasady, profesje, przygody i magiczne przedmioty



WSZYSTKIE TYTUŁY W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY

MIECZEM I MAGIĄ



PISMO POŚWIĘCONE GROM FABULARNYM I STRATEGICZNYM

Witajcie!

Wiosna, moi drodzy, kolejna wiosna z Magią i Mieczem! Ptaszki śpiewają, drzewka się zielenią, króliczki rozrabiają w co mniej odpornych głowach. W naszych już od dobrego miesiąca, co mogliście łatwo skonstatować przeczytawszy poprzedni numer. Udało nam się (chociaż nieświadomie) przesadzić z nieuwagą w kilku przypadkach. Nie od rzeczy więc jest zacząć ten numer od przeprosin. Tak więc serdecznie przepraszamy:

- Sławomira Żuławskiego za to, iż dopuściliśmy, by jakiś wygłodniały karzeł pożarł drugą część jego nazwiska ponad tytułem artykułu „Syndromy w grach fabularnych";
- Edytę Dębską, autorkę ilustracji zamieszczonych na stronach 22 i 23, za to, iż tenże sam bydlak pochłonął jej imię i nazwisko **w całości**;
- Johna Blanche'a za to, iż autorstwo ilustracji na okładce przypisaliśmy zupełnie komu innemu;
- Was wszystkich, drodzy Czytelnicy, za niezwykle dowcipny, składający się z dwóch rewersów, kupon zamówień ze stron 29-30. Mam nadzieję, że docenicie naszą siłę woli – oparliśmy się pokusie ciągnięcia tego dowcipu dalej i wydrukowania w bieżącym numerze rekompensaty w postaci dwóch pierwszych stron tegoż kuponu.

Dotychczas jakby nie mieliśmy w zwyczaju komentowania we wstępniaku bieżących wydarzeń w światku rpg, jednak w ciągu tego ostatniego miesiąca zdarzyły się dwie rzeczy (przynajmniej), o których chciałbym tutaj napisać. Jak w starym dowcipie: „Dwie nowiny – wesoła i smutna. Od której zacząć?" Od smutnej.

Zwróćcie, proszę, uwagę na 2 stronę, na przesłanie od Rafała Kolińskiego, naczelnego „Złotego Smoka". Nie jest miło dowiedzieć się, że pismo, które się czyta, z którym się bezkonfliktowo współpracuje, robione przez ludzi, których się lubi, przeżywa kłopoty zupełnie nie przez siebie zawinione. Mamy nadzieję, że tylko chwilowe i że „Smok" będzie jak feniks. Czego im, Wam i sobie życzymy.

Drugą nowinę – tym razem znacznie lepszą – już zapewne znacie. Pisaliśmy o tym w zeszłym miesiącu, a i teraz coś na ten temat znajdziecie. Otóż zrealizowaliśmy wreszcie zamiar, z którym nosiliśmy się już od dłuższego czasu i otworzyliśmy nasz własny, firmowy sklep. Na razie tylko jeden, w Warszawie. Otwarcie 13 maja było szumne i tłoczne. Oby tak zawsze. Chcemy, żeby to miejsce było nie tylko sklepem, w którym będziecie mogli kupić wszystko, co Was interesuje i to najtaniej, jak to możliwe, ale także czymś więcej – kotłem, w którym zawsze coś będzie bulgotało, zawsze coś się będzie działo. Zamierzeniem, o którym już możemy pisać, gdyż właściwie jest dograne jest wielki konkurs malowania figurek, połączony z całodziennym pokazem. Jurorem, guru, czołowym fachmanem będzie Tim Prow, profesjonalista niegdyś związany z Games Workshop, a teraz szef działu miniatur firm Target Games i Heartbreaker, który przyjedzie do nas specjalnie na tę imprezę. Ma się to odbyć dopiero w lipcu, ale już od dziś możecie się szykować. Oczywiście o tym i o wszystkich innych wydarzeniach w naszym sklepie będziemy Was na bieżąco informować – tam, na miejscu, tutaj, w MiM oraz w Radiu WaWa, w coniedzielnej audycji o 15.00.

Trochę o zawartości tego numeru. Tym razem jest znacząco mniej zabawna. Tematem przewodnim są demony, więc naprawdę nie ma się z czego śmiać.

I w tym miejscu musimy napisać kilka dziwnych słów. Głupców jak wiadomo nie sieją, a role playing od dawna i na całym świecie musi od czasu do czasu stawiać czoła zarzutom zaiste wprawiającym w osłupienie. Czas jakiś temu my sami usłyszeliśmy odległy, jednak dość groźny pomruk tego typu. Stwierdzamy więc stanowczo:

Wszelkie opisy i odniesienia, jakie można znaleźć w naszym piśmie odnoszą się wyłącznie do światów wyobrażonych, baśniowych i mają swoje korzenie w mitach, przekazach i legendach od dawna w naszej kulturze i tradycji funkcjonujących. Jesteśmy jak najdalsi od szerzenia satanizmu, wiary w fałszywych bogów oraz naruszania wartości kulturowych, z których my i nie tylko my się wywodzimy.

Mam nadzieję, iż napisałem to zupełnie niepotrzebnie, ale, że powtórzę, głupców nie sieją.

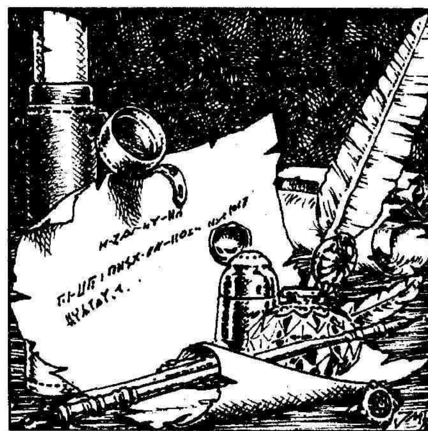
(djt)

MAGIĄ I MIECZEM

SPIS TREŚCI:

Wydawca: Jacek Rodek, „MAG".
Redaguje zespół: Jacek Brzeziński, Rafał Gałecki (sekr.red.), Tomek Kreczmar, Artur Marciniak, Andrzej Miszkurka, Jarosław Musiał (dział graf.), Jacek Rodek, Darosław J. Toruń (red. nacz.), Wojciech Zalewski (strategia)
Dział łączności z czytelnikami: Artur Marciniak
Dział realizacji zamówień: Anna Szymańska
Stale współpracują: Maciej Kocuj, Marcin Nietrzebka, Jarosław Grzędowicz, Tomasz Kołodziejczak, Janusz T. J. Kusiński, Robert Sypek, Artur Szyndler
Adres korespondencyjny: Jacek Rodek, MAG, 00-657 Warszawa Plac Konstytucji 5/10
Adres redakcji: ul. Dolna 43, Warszawa tel. (0-22)41-60-42, fax (0-22)41-58-94 Internet e-mail: larkis@plearn.edu.pl
Ilustracja na okładce: Tomasz Kowrygo
Skład i łamanie własne.
Materiałów nie zamówionych redakcja nie zwraca.
Za treść ogłoszeń wydawnictwo nie odpowiada.

Maj, pora matur, nic więc dziwnego, że i listów jakby nieco mniej. W związku z tym dziś kilka fragmentów wybranych z Waszych listów, lista nowych „poszukiwaczy" i krótka wiadomość dla czytelników *Złotego Smoka*, napisana przez jego naczelnego, Rafała Kolińskiego.



Wasze pismo diabelnie mi się podoba, ale (zawsze jest przecież jakieś „ale") opowiedzcie mi na jedno pytanie. Dlaczego macie taki mały nakład? Jestem zagorzałym fanem zarówno fantasy, jak i strategii dlatego wasze pismo jest dla mnie wprost idealne, ale (znowu jakieś „ale") cóż z tego, jeśli nie mogę was dostać, bo do mojego miasta dociera najwyżej jeden egzemplarz (...)

Miłosz „MAG" Romańczyk
Dziwnów

Stary problem ze zdobyciem „Magii i Miecza" powrócił. Od pewnego czasu docierają do nas sygnały od czytelników, że pismo znowu jest trudniej kupić. Jest kilka przyczyn takiego stanu rzeczy. Po pierwsze – czyta nas więcej osób, po drugie – przeznaczamy coraz mniejszą część nakładu do sprzedaży w sieci RUCHU. Prywatne firmy dystrybucyjne, z którymi współpracujemy wywiązują się znacznie lepiej ze sprzedaży pisma, w związku z tym to one otrzymują teraz większą ilość nakładu. Istnieją dwa sposoby rozwiązania tego problemu. Po pierwsze należy molestować miłą panią siedzącą w kiosku, żeby złożyła zamówienie na większą ilość egzemplarzy MiM, po drugie – pozostaje jeszcze prenumerata, która jest najlepszym wyjściem z tej sytuacji.

W numerze 2(14) MiM ukazała się informacja o czasopiśmie ANVIL. Czy ta gazeta jest dostępna w Polsce? Jeśli tak, to gdzie?

Anvil, którego wydawcą jest amerykańska firma Heartbreaker zmienił nazwę na **The Forge**. Czasopismo będzie dostępne od połowy czerwca w naszym firmowym sklepie ESTEL w **Warszawie**.

Nowy system rzucania czarów do „KC" autorstwa Andrzeja Miszkurki i Tomka Kreczmara jest lepszy i bardziej realny od tego, który napisał Artur Szyndler. Niestety, nie mogę w nim znaleźć przeliczenia PM na punkty mocy. (...)
Mam poza tym jeszcze kilka pytań. Dlaczego czarnoksiężnicy nie posiadają zdolności medytacja*? To samo dotyczy iluzjonistów. Dlaczego czarnoksiężnicy nie umieją specjalizować się w czarach, tzn. nie posiadają umiejętności specjalizacja?*

Od autorów:
Przepraszamy bardzo, niestety z powodu ograniczonej ilości miejsca w piśmie musieliśmy rozbić „Nowe oblicze magii" na kilka części. Dlatego też dopiero w tym numerze znajdziecie koszt rzucania zaklęć w punktach Mocy. Tworząc nowy „kosztorys" kierowaliśmy się logiką, nie próbowaliśmy przeliczać jednych punktów na drugie. Co do następnych pytań, prosimy o trochę cierpliwości. Zaprezentowaliśmy wam do tej pory ograniczoną liczbę umiejętności, tylko małą część zasad. Wkrótce znajdziecie odpowiedzi na większość nurtujących was pytań. Jeśli jednak nie rozwiejemy wszystkich wątpliwości, pytajcie dalej. Wasze propozycje będą dla nas bardzo cenne.
Andrzej Miszkurka i Tomasz Kreczmar

W tym miesiącu to wszystkie odpowiedzi na listy. Mam tylko nadzieję, że nadchodzące wakacje spowodują, że będziecie mieć nieco więcej czasu na pisanie listów. Czekamy na wasze epistoły.

POSZUKUJĘ GRACZY...

Drużyna grająca w Warhamera poszukuje kontaktu z innymi drużynami z całego kraju, w celu wymiany doświadczeń, pomysłów itd. oraz nawiązania przyjaźni.
Łukasz Bogacz
ul. G. Morcinka 5/16
43-430 Skoczów

Grzegorz Winter
ul. Tuwima 42a/1
41 - 800 Zabrze

Przemysław Wójcik (15 lat)
Os. Ogrody 15b/20
27 - 400 Ostrowiec Św. (tel. 624 - 212)

Joanna Bej (14 lat)
ul. Marusarzówny 9/28
80 - 288 Gdańsk

KLUBY

Klub RPG w Kościanie
Miejsce spotkań: Osiedle Jagiellńskie 67a
niedziela godz. 15.00
Adres kontaktowy:
Marcin Maciejewski
Oś. Jagiellońskie 95/7
64-000 Kościan (tel. 12-41-97 prosić Michała)

Klub RPG Pandemonium
Adres kontaktowy:
Miłosz Romańczyc
ul. Parkowa 1B/5
72 - 420 Dźwinów

Klub KC - Comp.
Poszukujemy uzdolnionych informatycznie miłośników „Kryształów Czasu" z Łodzi i okolic w celu opracowania komputerowych pomocy do gry.
Krzysztof Jóźwiak
aleja St. Wyszyńskiego 39/31
94-048 Łódź
Krzysztof Stachlewski 1/61
ul. Tomaszewicza 1/61
tel. 87-34-72
94-048 Łódź

Galicyjska Gildia Fantasy i Role Playing
Adres kontaktowy:
Rafał Olszowski
ul. Młyńska 2/77 (tel. 12-47-43)
Kraków
lub
Janusz Batko tel. 124474
adres internetowy janusz. batko@p10 . n486. z2fidonet. org

Klub RPG „Smocza Jaskinia"
Adres kontaktowy:
Sławomir Budziak
ul. Kopernika 13/6
76 - 270 Ustka

UWAGA!!!
CZYTELNICY I SYMPATYCY „ZŁOTEGO SMOKA"

„Złoty Smok" nie pojawił się w kioskach w oczekiwanym terminie. Na pewno zastanawiacie się co się stało, szczególnie, że do części czytelników dotarły pogłoski, że już nie istniejemy. Ta sytuacja wymaga wyjaśnienia.

Firma „Szczerbiec", która do tej pory wydawała „Złotego Smoka", przeżywa trudności finansowe. Mówiąc krótko, nie ma już pieniędzy na finansowanie naszego pisma. W tej sytuacji Piotr Poławski podjął decyzję o sprzedaży miesięcznika. Negocjacje w tej sprawie trwają i gdy się zakończą „Złoty Smok" powróci do kiosków i księgarń. Mam nadzieję, że będzie to miało miejsce w czerwcu. Chcę też uspokoić prenumeratorów i wszystkie osoby, które dokonały wpłat na Targowisko. W momencie, gdy ukaże się kolejny zeszyt Waszego ulubionego magazynu, zaczniemy wysyłkę zamówionych produktów. Dotychczasowa prenumerata zachowa ważność, i wszyscy, którzy ją opłacili otrzymają następny numer „Złotego Smoka" i, w miarę ich ukazywania się, numery kolejne.

Zatem do zobaczenia w najbliższym numerze „Złotego Smoka".

Redaktor Naczelny
„Złotego Smoka"
Rafał Koliński

BYŁO

SZEDARIADA '95

Wrocławski Konwent Miłośników Fantastyki i Gier Fabularnych trwał od 29.04 do 3.05. Tradycyjnie jest to najdłuższa impreza tego typu organizowana w Polsce.

Kontynuując ideę łączenia „przyjemnego z pożytecznym", organizatorzy – KMGF „MELKOR" i SMF „SZEDAR" – zapewnili uczestnikom nie tylko miejsce do grania, ale także spotkania i seminaria z twórcami polskiej fantastyki, wydawcami i przedstawicielami redakcji pism fantastycznych.

Nieoficjalnie konwent rozpoczął się już w piątek (29.04). Szkoła błyskawicznie zapełniała się fanami RPG i fantastyki. W myśl zasady „kto pierwszy, ten lepszy", zdobyte pomieszczenia okopywano, ustawiano pułapki i wieszano szereg tablic ostrzegających śmiałków przed próbami wkroczenia na zakazany teren. Nieświadome niczego niedobitki, przyjeżdżające w sobotę, miały do dyspozycji jedynie szatnię lub korytarz. Ale nic nie zmoże ducha graczy. Nawet takie spartańskie warunki nie zniechęciły nikogo. Organizatorzy dwoili się i troili, żeby wszyscy byli zadowoleni.

Zgodnie z wcześniejszymi zapowiedziami, program konwentu był bogaty i urozmaicony. Każdy kolejny dzień miał swoją tematykę, i tak: sobota to cyberpunk; niedziela – science-fiction; poniedziałek – fantasy; wtorek – horror. Odpowiednio do tematów odbywały się seminaria (np. „Polska fantastyka naukowa", „D. Zientalak o horrorze"), konkursy („Cyberpunk & Dark Future", „Amber", „wiedzy o smokach", „Dragonlance", „gry dark i horror") i prezentacje systemów rpg („Xenos", „Star Wars", „Amber", „Kult", „Bloodshadows"). Oczywiście nie zabrakło stałych punktów programu, takich jak konkursy wiedzy o: rpg, muzyce filmowej i fantastyce, czy seminarium Kiro o etyce w RPG, a raczej jej braku.

Fani mogli spotkać się i porozmawiać między innymi z T. Kołodziejczakiem, F. W. Kresem, E. Dębskim, A. Drzewińskim, J. Inglotem, J. Rodkiem, A. Szyndlerem. Odważni mieli okazję zmierzyć się z tym ostatnim w bitwie rozgrywanej w systemie **Warhammer Fantasy Battle**.

Największą atrakcją konwentu była gra „na żywo", czyli **LARP (Live Action Role Playing)** – „Nexus", w konwencji science-fiction. Wydany przez *Chaosium* system został przetłumaczony i zaadoptowany do skromnych warunków przez zespół Kiro&Co. Rano w niedzielę na terenie szkoły pojawili się gracze z numerkami na identyfikatorach. Każdemu numerowi odpowiadała postać, jaką dany uczestnik miał odgrywać. W dużym skrócie chodziło o tajne spotkanie trzech walczących ze sobą, mających wpływ na Ziemi organizacji w celu wymiany informacji i ważnej broni. Konwent we Wrocławiu został wybrany jako najbezpieczniejszy i najmniej rzucający się w oczy. Gracze dzielili się na zwolenników odpowiedniej frakcji, agentów wszystkich możliwych wywiadów, dziennikarzy, lekarzy i bankowców. Nad całością czuwał oddział policji. Nie biorący udziału w grze uczestnik narażony był na niespodziewane pytania typu: „Masz numerek?", lub „Czyim agentem jesteś?". Na korytarzu, w ubikacji, na schodach spotykało się grupki szepczących do siebie osób, podejrzliwie patrzących na każdego przechodzącego obok człowieka. Gracze dysponowali bronią tzn. wypisanymi na karteczkach nazwami np. blaster lub broń psioniczna i kropkami oznaczającymi rany. Ciężko ranni trafiali do szpitala, gdzie dwóch lekarzy – „specjalistów" i siostra „miłosierdzia" odpowiednio zajmowali się delkwentem. Z czasem liczba pacjentów gwałtownie zmalała, bo ranni woleli leczyć się sami. Trudno im się dziwić, skoro szpital prowadził akcję pod hasłem „Nie bądź egoistą, oddaj wątrobę!", a lekarz dyżurny z godną podziwu zaciętością badał przyczyny braku odruchu kolanowego przy pomocy specjalistycznego młoteczka i strzykawki wielkości pompki do roweru („woda w kolanie podobno pomaga na wszystko").

Gra trwała przez cały dzień i zakończyła się o północy. Dużym plusem było to, że gracze mogli w każdej chwili opuścić grę, żeby po dwóch czy trzech godzinach do niej wrócić. Godna podziwu była stoicka cierpliwość policji, która zamykała, przesłuchiwała, wypuszczała (lub odsyłała do szpitala) i ogólnie rzecz biorąc najbardziej narażona była na napaści ze strony wszystkich uczestników.

Organizatorzy zdobyli się na olbrzymi wysiłek i po dniu przerwy zorganizowali jeszcze jedną grę terenową, tym razem w konwencji horroru. Niestety niżej podpisana nie miała okazji zobaczyć, jak przebiegała.

Impreza zakończyła się w środę. Zmęczeni byli wszyscy, ale już mówiono o następnych konwentach – „Orkonie", „Wzorkonie" i kolejnej Szedariadzie.

Podsumowując spotkanie we Wrocławiu nasuwa się jedna refleksja. Ciągle rosnąca popularność gier powoduje, że na tego typu konwenty przyjeżdża coraz więcej osób (wg. wstępnych obliczeń na tym konwencie było około 490 uczestników). Średnia wieku spada i niewiele jest już uczestników, którzy pamiętają pierwszy Lublin'92, kameralne, 50-cioosobowe spotkania. Ech, łza się w oku kręci!

Z drugiej strony jednak widząc olbrzymi entuzjazm młodych, którzy grają, a przez rpg dochodzą do literatury fantastycznej, jest nadzieja, że każda kolejna impreza będzie ciekawsza, lepsza, niezależnie od ilości przyjeżdżających. A organizacją konwentów zajmą się młodsi zapaleńcy z masą nowych pomysłów.

Witch

NOWOŚCI

USA – Firma TSR Ltd. wypuściła na rynek kilka nowych produktów do gry *AD&D*. Pośród nich można znaleźć: **The Complete Barbarian Handbook, The Complete Necromancer Handbook, When Black Roses Bloom** (przygoda umieszczona w realiach Ravenloftu), **Van Richten's Guide to the Fiends** i oczywiście „nowe-stare" podręczniki podstawowe. Spośród powyższych polecamy książkę o nekromantach i kolejny zeszyt opisujący naukowe badania doktora Van Richtena.

USA – Firma Chaosium Inc. na maj przyszłego roku zapowiada wydanie ściśle limitowanego nakładu gry karcianej opartej na bestsellerowej grze fabularnej *Zew Cthulhu*. Więcej informacji w następnych numerach.

Szwecja – Firma Target Games AB na sierpień tego roku zapowiada wydanie gry **Warzone**. Jest to osadzona w realiach systemu **Mutant Chronicles** gra bitewna. Rozgrywający posługują się siłami wielkości plutonu. Jej autorem jest Bill King, twórca Gotreka Gurnissona. Jej stworzenie zajęło mu sześć lat. Zapowiada się, że będzie to przebój lata. Wraz z ukazaniem się samej gry, która ma mieć postać książki, na rynek zostanie wypuszczona seria pierwszych 16 pudełek z figurkami zaprojektowanymi przez amerykańską firmę **Heartbreaker**. Nieoficjalnie możemy powiedzieć, że istnieją duże szanse, by gra ta ukazała się w Polsce w roku 1996.

(AM & krzaku)

WSZĘDZIE

W SIECI

Z góry ostrzegam, że nie jestem w stanie zweryfikować wszystkich informacji, które podaję – jest tego zbyt wiele, a czasem po prostu nie mam możliwości czegoś sprawdzić, ponieważ nie znam danego systemu RPG. Posłużyłem się katalogami krążącymi po Internecie, które mogą być nieco przestarzałe. Widać to na przykładzie hostu **greyhawk.stanford.edu**. Jeszcze do niedawna była to jedna z największych składnic materiałów związanych z role-playing. Niestety, nastąpiło włamanie do tamtejszego systemu, włamywacz był łaskaw poczynić znaczne szkody, więc Stanford zamknął podwoje, przekazując swoje zbiory do innego miejsca: **ftp.mpgn.com**, które jednak jak dotąd nie widnieje w żadnych "oficjalnych" wykazach. Ten ostatni host stał się wkrótce potem oficjalnie zaaprobowanym i wspieranym serwerem TSR Ltd., co doprowadziło prawdopodobnie do dalszej redukcji zawartości archiwum (niektórzy autorzy bali się, że ich praca może zostać zawłaszczona przez TSR Ltd., albo że będą mieli nieprzyjemności ze względu na użycie znaków firmowych TSR w swoich pracach). Mimo to **greyhawk** widnieje na wszystkich listach FTP jakie widziałem. Ale do rzeczy:

Jak sama nazwa wskazuje, FTP (File Transfer Protocol) jest usługą umożliwiającą pozyskiwanie danych, przechowywanych w postaci plików. Ilość danych dostępnych w ten sposób w Internecie jest nieprawdopodobna, nie będzie więc niespodzianką fakt, że istnieją miejsca, w których przechowuje się głównie informacje związane z grami role-playing. Oto adresy kilku z nich: **ccosun.caltech.edu, ftp.cs.pdx.edu, greyhawk.stanford.edu** (przeniesiony do **ftp.mpgn.com**), wreszcie największy chyba host w Europie, czyli **ftp.funet.fi** – ilekroć czegoś szukam, zawsze coś się tam znajdzie na interesujący mnie temat.

Co można znaleźć w takich archiwach? Właściwie wszystko. Samych alternatywnych systemów magii do *AD&D* naliczyłem ze dwadzieścia... Są pliki postscriptowe, generujące na odpowiednich drukarkach plansze heksowe i nie tylko. Jest cała seria "ksiąg sieciowych" (*net books*), wśród których – poza alternatywnymi wersjami wielu dodatków i rozszerzeń do istniejących systemów – można znaleźć na przykład kompendia pułapek i trucizn.

Jedna pozycja wydaje się szczególnie godna uwagi, a mianowicie FUDGE – system role-playing, stworzony w całości w sieci przez Stefana O'Sullivana, który posiłkował się sugestiami czytelników listy newsowej rec.games.design (o newsach jeszcze będzie).

Osobnym rozdziałem są sagi, napisane całkowicie "z głowy" albo – przynajmniej częściowo – stanowiące opis rzeczywiście rozegranych sesji. Dwie największe jakie znam są związane z *AD&D* (w kolejności chronologicznej): **Navero** Daniela Parsonsa (Navero to jeden z bohaterów, nieco fujarowaty i zdecydowanie pechowy kapłan Jedynej i Niezmiennej Drogi) oraz **Adventurers** (Awanturnicy) Thomasa Millera (największa chyba saga w Internecie – zajmuje mi na dysku prawie 5 megabajtów – można by tym zapełnić w całości 12 numerów MiM!) Naprawdę jest co poczytać. Oczywiście warunek konieczny to znajomość angielskiego, bo bez tego naprawdę niełatwo poruszać się w Sieci.

Oczywiście nie brakuje także programów. Najwięcej naliczyłem generatorów postaci do *AD&D*. Są także programy wspomagające działalność Mistrzów Gry zarówno przy stoliku, podczas sesji, jak i w domu, podczas jej przygotowywania. Z ciekawszych propozycji – generatory imion dla Bohaterów Niezależnych, generator wyglądu (!) BN i cała horda edytorów i generatorów wszelkiego rodzaju lochów. Wszystko to udostępnione jako *freeware*, *public domain* albo (stosunkowo rzadko) *shareware*, więc nie zrujnuje kieszeni niezamożnego polskiego gracza.

Z powyższego można wysnuć niewesoły wniosek, że polskich serwerów FTP, które przechowują materiały związane z grami role-playing nie ma. Niestety (a może na szczęście), pogląd ten nie jest całkowicie fałszywy – wynika to z faktu, że zasoby krajowych składnic są stosunkowo znikome. Dla ciekawych – **infoserv.ii.uj.edu.pl** (materiały związane z Kryształami Czasu) oraz **kchf.ch.pwr.wroc.pl** (login: kchk_1/anonymous) – serwer wykorzystywany przez Bractwo z Arianrhod. Jest tam opracowywany przez Bractwo świat i inne materiały. Być może znajdzie się coś poświęconego *Call of Cthulhu* (wiedza o Mythosie jest bowiem całkiem świeża we Wrocławiu).

Ściągając pliki pamiętajcie, żeby robić to w godzinach, kiedy system nie ma nic lepszego do roboty (sugerowane – 19:00 - 7:00) – anonimowe serwery FTP są dobrodziejstwem, którego nie należy nadużywać. Przykład **greyhawk.stanford.edu** pokazuje, że to się nie opłaca.

Owocnego ściągania!

Mars

NA ŚWIECIE

ODRODZENIE

Wydawać się mogło, że **Warhammer FRP** zmarł śmiercią naturalną. **Firma Games Workshop** przestała publikować nowe materiały, nie pojawiła się również kolejna edycja podstawowego podręcznika. Jednak wielu rozsianych po całym świecie fanów tej gry nie zapomniało o niej. W zeszłym roku firma **Hogshead Publishing Ltd** wykupiła od **Games Workshop** prawa do publikacji **Warhammera FRP**. Do sklepów trafił w tej chwili nowy, poprawiony podręcznik główny: **WFRP Rulebook**. Nie jest to jednak, wbrew oczekiwaniom, druga edycja, ale wznowienie pierwszej. Zmiany są na pierwszy rzut oka niedostrzegalne i jedynie „specjaliści" je zauważą.

Za około miesiąc powinien się pojawić **The Enemy Within vol.1: Shadows Over Bogenhafen**. Podobnie, jak i w przypadku głównego podręcznika, będzie to jedynie poprawiona i na nowo złożona wersja starego produktu **Games Workshop**. Całkowicie nowa bedzie tylko mapa Zachodniego Imperium.

Dopiero na początku lipca pojawi się długo oczekiwane **Apocrypha Now**. Będzie to podręcznik liczący 128 stron. Zawarte w nim będą nowe zasady, na które złożą się fragmenty **Warhammer Companion**, artykuły z **White Dwarfów** oraz kilka nowych, niepublikowanych nigdzie materiałów (między innymi konwersja do **Warhammer Fantasy Battle** i **Warhammer Quest**). Na połowę sierpnia zapowiadane jest wydanie pierwszego całkowicie oryginalnego dodatku: **The Dying of The Light**. Będzie to seria przygód, rozgrywających się w okolicach Marienburga. W październiku pojawić się mają natomiast nowe karty postaci oraz 16-stronicowa książeczka z różnymi użytecznymi materiałami. Późny listopad to **The Enemy Within vol.2: Death On The Reik**. Tak samo jak pierwsza część, bedzie to jedynie poprawiona wersja oryginału.

Plany firmy na rok 1996 nie są w pełni sprecyzowane, jednak można się spodziewać trzeciej cześci **The Enemy Within** (tytuł roboczy **Carrion Up The Reik**), **Marienburg Sourcebook** oraz kontynuacji **Apocrypha Now**. Nieoficjalnie mówi się też o **Realms Of Sorcery**, jest to jednak wielce wątpliwe.

<fgdg>

ŚWIĘTEJ PAMIĘCI

Z przykrością zawiadamiamy, że 19 lutego 1995 roku, w wieku 36 lat, zmarł na atak serca **Nigel Findley** – znany autor wielu dodatków do takich gier jak **Vampire, Shadowrun, AD&D** i wielu, wielu innych. Wśród nich można znaleźć **Tir Tairgire, The Neo-Anarchist's Guide to Real Life** (oba do **Shadowruna**), **GURPS Illuminati** i **GURPS Supporting Cast** (wraz z Freserem Cainem). Nigel Findley znany jest również jako twórca powieści i opowiadań do światów **Shadowruna**, czy **Earthdawna**. Niektóre z nich jeszcze się nie ukazały; dopiero w czerwcu ukaże się **House of Sun**, a w październiku **Lost Kaer**. Wszystkim nam będzie go bardzo brakowało. Pustka, jaką po sobie pozostawił, być może nigdy nie zostanie zapełniona.

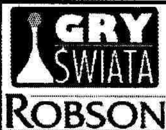
(kurzymiś & krzaku)

MAGIĘ I MIECZ

I INNE PRODUKTY WYDAWNICTWA „MAG"

MOŻESZ NABYĆ WE WSZYSTKICH KMPIK-ach
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
ORAZ W NASTĘPUJĄCYCH PUNKTACH:

1. Sklep „Estel" (nasz firmowy)
   ul. Chłodna 47, Warszawa
2. „Cybersmok"
   ul. Kaliny 6/25, Szczecin
3. Sklep
   ul. Grunwaldzka 417, Gdańsk
4. Sklep „Skrzat"
   ul. Podwale, róg P. Skargi, Wrocław
5. PHU „Mimax"
   ul. Piłsudskiego 34, Szczecin
6. Księgarnia „U Izy"
   ul. Wilcza 71, Warszawa
7. Artykuły modelarskie
   ul. Gdańska 93, Bydgoszcz
8. Sklep „Clown"
   ul. A.Struga 4, Łódź
9. Sklep „Plastuś"
   ul. Zamiany 16, Warszawa
10. Dom Towarowy „KRAKUS"
    stoisko Centrum Gier – podziemie
    ul. Anny 1, Kraków
11. Księgarnia Naukowa
    ul. Jagiellońska 6, Szczecin
12. Sklep „Ala i As"
    ul. Taczaka 18, Poznań
13. Księgarnia B&B,
    Pl. Bankowy 1 (Hotel Saski),
    Warszawa
14. Księgarnia „Daniel"
    ul. Chrobrego 9,
    Gorzów Wielkopolski
15. Sklep „Master"
    ul. Marusarzówny 1/51,
    Gdańsk-Wrzeszcz
16. Księgarnia Epos
    Al. 23-go stycznia 54, Grudziądz
17. Sklep GMP PUHP
    ul. Kadłubka 24, Wrocław
18. Księgarnia Sophia
    ul. Marszałkowska 14, Warszawa
19. Księgarnia - Antykwariat
    Pl. Narutowicza 1, Płock
20. Księgarnia Pelta, s.c.
    ul. Świętokrzyska 16, Warszawa
21. Antykwariat
    ul. Belwederska 6, Warszawa
22. Sklep Centrum Gier
    ul. Kuźnicza 10, I piętro, Wrocław
23. Dom Handlowy „Zenith" Stoisko „Szkrab"
    ul. Słoneczna 29, Tarnów



ROBSON

Gry planszowe – przygodowe, strategiczne RPG

Figurki i akcesoria do Warhammera'a W ciągłej sprzedaży wszystkie numery „Magii i Miecza", Warhammer oraz inne produkty wydawnictwa „MAG"

Bogata oferta gier komputerowych

Aktualna oferta ponad 100 tytułów amerykańskich gier planszowych:

Ravenloft: Realm of Terror
AD&D Dungeon Master Guide
AD&D Player's Handbook
AD&DTome of Magic
Advanced Squad Leader oraz wiele modułów
Age of Chivalry
Al-Quadim
Alexander at Tyre
Alexander's General
Ancients
Ardenns
Ars Magica
Austerlitz
Axis and Allies
Battle Lust
Battle Masters
Battles of Ancient World
Black Death
Blackbeard
Blood and Thunder
Borodino
Britania
Call of Cthulhu
Castle Falkenstein
Ceasar
Civilization
Crossbows and Cannons II
Cruseders II
Cyberpunk
Decision in France
Diplomacy
Dragon Quest
Dragon Strike
Empire Builder
Empires at War
Empires in Arms
Enemy at the Gates
Eurorails
Feudal
Fire in the East
First Quest
Friderick the Great
Gangsters
GD'40
Gettysburg
Guadalcanal
Guardian's Blitzkrieg
Guerilla
GURPS
Henry V
High Seas
History of the World
Hitler's War
Horror on the Orient Express
Indiana Jones
Iron Dragon
Ironsides
Jyhad
Kampfgruppe Peiper I
Kingmaker
Kolin-Friderick's First Defeat
Landships
Lion of North
Longstreet's Assault
Lost Victory
Luftwaffe
MacArthur's Return: Leyete 1944
Magic Realm
Maharaja
Man'o'War
Menzoberranzan
Midway
Napoleon at Waterloo
Napoleon on Dunabe
Napoleon's Later Battles
Operation Crusader
Pacific War
Pancerblitz
Panzer Kampfe
Panzer Leader
Peloponesian War
Pendragon
Planescape
Rail Baron
Republic of Rome
Richtehofen's War
Rings of Fire
Rommel in the Desert
Run Silent, Run Deep
Siege of Jerusalem
Sink the Bismarck
SPQR
Stalingrad Campaign
Star Wars
Sword and Shields
The Battle of Waterloo
The Invasion of Italy
The Legend of Spelljamer
The Rise of Luftwaffe
The Ruins of Undermountain
Torg
Triumphant Fox
Turning Point Stalingrad
VI Against Rome
Victory in Pacific
Victory in the West 1940
Volga Front
War to the Death
Warhammer 40 000
We the People
Wooden Ships and Iron Men
Word Power
World at War
Xanth
Yanks
Year 1830

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową i hurtową na indywidualne zamówienia

Sklep\biuro ul. Chełmska 36 00-737 WARSZAWA
Pn.-Pt. 11-19, Sobota 10-15 telefon/fax (0-22) 41-67-25

Sklep CMS

oferuje
szeroki wybór gier, systemów bitewnych,
gry rpg, figurki, kości,
numery MiM, Warhammer,
dodatki, itp.

CMS s.c.

ul. Grunwaldzka 417
Gdańsk
(naprzeciw restauracji McDonald's)



„RZEŹBIARZE PIERŚCIENI" T. Kołodziejczak
cena 4.50 zł
„POGRANICZE" J. KOMUDA I G. KARYKOWSKI
cena 4.50 zł
„ZAGADKA REZERWATU" A. MARCINIAK
cena 4.50 zł /data wydania – maj `95/



TOMASZ KOŁODZIEJCZAK „RZEŹBIARZE PIERŚCIENI"

cyberpunK

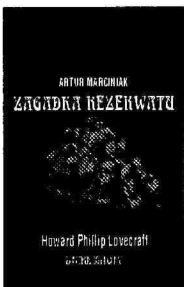
Mając do wyboru 9 różnych postaci i profesji, lądujesz na TRANSKOLOSIE – bazie Rzeźbiarzy Pierścieni.
Wkraczasz do szalonego świata awangardowych artystów tworzących rzeźby z materii międzyplanetarnej. Czy przetrwasz? Czy Twój mózg pogrąży się w Sieci? Czy uda Ci się pozostać przy zdrowych zmysłach?
Rzeczywistość wirtualna staje się Twoją Rzeczywistością!
Gra jest kompatybilna z systemem RPG „Strefa Śmierci" Jacka Brzezińskiego i Tomasza Kołodziejczaka publikowanym w miesięczniku „Magii i Miecza".

JACEK KOMUDA I GRZEGORZ KARYKOWSKI
„POGRANICZE"

Fantasy

Przed Tobą pełne niebezpieczeństw ziemie Pogranicza. Otrzymujesz dramatyczne wezwanie o pomoc. Kim jest tajemnicza kobieta znajdująca się w niebezpie– czeństwie? Czy przeżyjesz tę wyprawę? Co pomoże Ci przetrwać: siła, mądrość czy magia? Wszystko zależy od ciebie.
Dodatkowo, opowiadanie Grzegorza Karykowskiego p.t. „Pamiętny dzień". Alternatywna historia Polski XV wieku. Bitwa pod Grunwaldem inaczej!





ARTUR MARCINIAK „ZAGADKA REZERWATU"

horroR

Spróbuj poznać prawdę o mitycznych bogach z kręgu wielkiego Cthulhu!
W dziwnych okolicznościach ginie Twój przyjaciel, profesor antropologii. Jego dziennik pozwala Ci odkryć nieznaną prawdę. Wyruszasz w głąb pustyni, aby odnaleźć starożytne indiańskie miasto – miejsce kultu okrutnego boga.
Czy potrafisz go zwyciężyć? Czy ujdziesz z życiem z rąk jego wyznawców, czy też skończysz jako kolejna ofiara?
Dodatkowo, „Stare Istoty" – niepublikowane opowiadanie Howarda Phillipa Lovecrafta.

UWAGA !
Do niektórych gier potrzebne będą kości:

„RZEŹBIARZE PIERŚCIENI" – 2 „szóstki" lub 1 „dwunastka"	„ZAGADKA REZERWATU" – 3 „szóstki"

Kości mogą kupować w dowolnych ilościach tylko ci, którzy kupią lub zamówią grę.
Sprzedaż kości rozpoczniemy w czerwcu`95. Cena 1 egz. — 1.5 zł
Aby otrzymać którąkolwiek z w/w książek /jak również kości/, wystarczy wpłacić na podane niżej konto odpowiednią kwotę.

Uwaga!
Przy zamówieniu dwóch dowolnych tytułów książek–gier kwota wpłaty wynosi 8.00 zł.
Przy zamówieniu trzech tytułów — kwota wpłaty wynosi 11.90 zł.

Konto:
Wydawnictwo S.R. s.c. PKO BP XV o/W-wa 1658–203964–136

Reklamacje, tylko listownie, prosimy przesyłać na adres:
Wydawnictwo S.R. ul. Afrykańska 16/17 03-966 Warszawa
Informacje — tel. (0– 22) 628–07–82; 41–21–75
Wysyłkę realizujemy dwa razy w miesiącu: 15–go i 30–go każdego miesiąca. /w cenę książek wliczone są koszty przesyłki/
Wszelką korespondencję poza reklamacją prosimy kierować na następujący adres:
Wydawnictwo S.R. s.c. 00-963 Warszawa 81 skr.poczt.3

UWAGA!!!

19 CZERWCA 1995

PROMOCJA

KOLEJNEGO PRODUKTU WYDAWNICTWA „MAG"

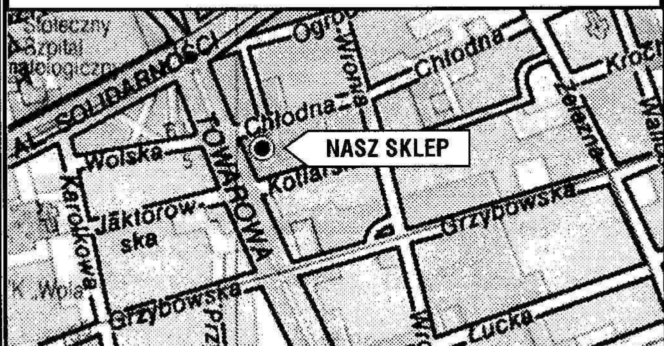
POTĘPIENIEC

NAJNOWSZEGO DODATKU DO

WARHAMMER™ FANTASY ROLE PLAY

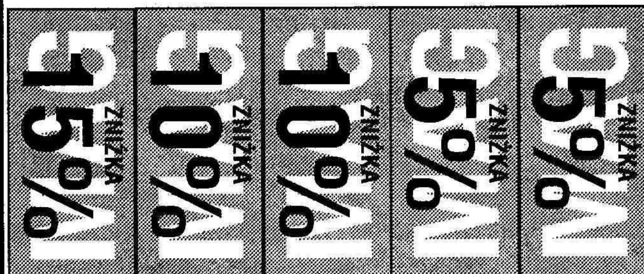
Wszystkich zainteresowanych serdecznie zapraszamy do naszego sklepu firmowego

ESTEL



Warszawa, ulica Chłodna 47
Dojazd autobusami: 106, 155, 166, 522.
i tramwajami: 20, 22, 24, 32.
W dniu promocji specjalne kupony uprawniające do zniżkowego zakupu jednego produktu. Każdy, kto okaże oryginalne, zamieszczone poniżej kupony, będzie mógł zakupić: produkty wydawnictwa **„MAG"** ze **zniżką 10%**, wszystkie pozostałe wydawnictwa ze **zniżką 5%**.

OFERTA SPECJALNA
POTĘPIENIEC – zniżka 15%



UWAGA! Kupony ważne tylko w dniu promocji, tj. 19.06.1995.

ZMAGANIA Z CHAOSEM

Czas na kolejną porcję odpowiedzi na wasze pytania dotyczące **Warhammera**.

– Czy dobrzy i neutralni bogowie mają swoje demony?

Oczywiście, że mają. Nie są one opisane tylko w podręczniku głównym. Ich charakterystyki w grze są równe standardowym charakterystykom demonów odpowiedniego rodzaju (większy, mniejszy), zmienione są jedynie charaktery i opis tych stworzeń. Samodzielne stworzenie i opisanie takich demonów nie powinno sprawiać kłopotów w miarę doświadczonym Mistrzom Gry, dlatego, że podobnie jak w wypadku demonów Chaosu, ich właściwości odzwierciedlają rodzaj boga, któremu służą. Należy jedynie zwrócić uwagę, że demony tego rodzaju, czyli o charakterze neutralnym, dobrym lub praworządnym występują znacznie rzadziej od demonów złych i chaotycznych.

– Czy istnieją halflingi służące Chaosowi?

Raczej nie. Halflingi są rezultatem częściowo udanego eksperymentu Starych Slannów, którego celem było stworzenie rasy odpornej na działanie Chaosu. Częściowo udanego, dlatego że halflingi cieszą się co prawda znaczną odpornością na mutacje, lecz jednocześnie nie są zbyt dobrze przystosowane do życia we wrogim świecie.

W niektórych scenariuszach firmowych występują zmutowane niziołki – ich obecność służy jako rodzaj ostrzeżenia dla graczy, że coś jest BARDZO nie w porządku.

– Czy bazyliszka można zabić lustrem?

Oczywiście, że można. Należy tylko ustalić jakieś modyfikatory do **Zr**, wynikające z faktu, że osoba, która chce zabić bazyliszka, musi unikać jego wzroku. Nie należy też zapominać, że bazyliszek wzbudza *strach*, który trzeba przezwyciężyć, zanim rozpocznie się walkę.

– Czy zombim może zostać każdy humanoid? A zwierzęta czy ptaki?

Każde stworzenie może zostać zamienione w ożywieńca. Konieczne są do tego jedynie odpowiednie zaklęcia. nie widzę żadnego problemu z wymyśleniem przez Mistrza Gry wariantów czarów nekromantycznych, które działają na istoty inne niż rozumne. Konieczne jest jedynie zmiana składników czaru, jego kosztu w punktach magii itd. Oczywiście, należy również zmienić charakterystykę takiego stwora, co nie powinno być zbyt trudne, szczególnie jeśli porówna się charakterystyki szkieleta czy zombiego z uśrednioną charakterystyką człowieka lub elfa.

– Czy wojownik może się nauczyć umiejętności rzucanie czarów magii prostej?

Pytanie jest sformułowane dość niejasno. Wojownik, w rozumieniu przedstawiciela jednej z czterech Klas Zawodowych, nie może się nauczyć tej umiejętności, natomiast wojownik rozumiany jako osoba, mająca doświadczenie żołnierskie może nauczyć się tej umiejętności, POD WARUNKIEM, że uda się jej zostać uczniem czarodzieja. W rozdziale podręcznika traktującym o magii jest wyraźnie napisane, że czarować mogą jedynie osoby mające odpowiednie umiejętności, a tego mogą się nauczyć jedynie osoby, które mają zamiar zająć się tym trudnym fachem oraz znajdą nauczyciela. Więcej o umiejętnościach i ich nauce znaleźć można w artykule „Ćwiczenie czyni mistrza", który znajduje się w „Potępieńcu".

– Czy krasnoludy uczą przedstawicieli obcych ras khazalidu?

Khazalid, czyli język krasnoludów nie ma charakteru tajnego języka, jednak krasnoludy niezbyt chętnie udzielają jakichkolwiek informacji na jego temat. Trudno powiedzieć, czym podyktowane jest takie stanowisko, być może sławną krasnoludzką niechęcią do obcych. Jeżeli jednak jakiś krasnolud stwierdzi, że któryś z jego przyjaciół, który nie jest „brodaczem", zasługuje na takie wyróżnienie, może nauczyć go khazalidu. Tego rodzaju przypadki są jednak bardzo rzadkie. Na potwierdzenie tego powiem tylko, że Gotrek Gurnisson jak dotąd nie nauczył Felixa Jaegera więcej niż kilku słów.

– Czy istnieje jakiś dodatek do Warhammera, w którym zamieszczone są duże mapy?

Kolorowe, duże mapy Imperium i miast są zamieszczone w praktycznie każdym dodatku tworzącym kampanię **Wewnętrzny wróg**. Każda z nich przedstawia część kraju, a zebrane razem składają się na bardzo dużą mapę największego państwa Starego Świata. W suplemencie **„Coś się psuje w Kislevie"** oprócz mapy są jeszcze kolorowe „podłogi", służące do rozegrania pewnego ważnego spotkania.

– Czy bohater może być dwa razy przedstawicielem tej samej profesji?

Oczywiście, że może. Nietrudno wyobrazić sobie sytuację, w której dajmy na to herszt banitów musi zostać np. zwykłym oprychem, ale kiedy zmienią się okoliczności, które go do tego zmusiły, znowu staje się przywódcą licznej bandy rozbójników.

– W „Galerii Bohaterów", w „Grafie Manfredzie" stajenna Erika jest bohaterem niezależnym, który urodził się z duchem opiekuńczym – nie jest jednak lykantropem. Podręcznik WFRP zawiera jedynie informacje o duchach opiekuńczych druidów. Jak zatem zwykły śmiertelnik nie związany z tym kultem może mieć swego ducha opiekuńczego (inaczej – jaka jest szansa urodzenia się z takim opiekunem i jak do tego dochodzi?).

Erika jest doskonałym przykładem twórczego podejścia autorów dodatków do problemu bohaterów niezależnych. Żadne zasady nie regulują przyznawania bohaterom niezależnym jakichś specjalnych zdolności czy wzbogacania ich o niezwykłych towarzyszy. Tego rodzaju działalność jest zależna tylko i wyłącznie od Mistrza Gry. Nie da się tego przenieść na język regułek i zasad. Dzięki takiemu niekonwencjonalnemu podejściu, prowadzący grę może zawsze zaskoczyć swych graczy.

– Czy gdy elementalista 2 poziomu i 1 poziomem czarodzieja rzuci „Kulę ognistą", to czy rzuci jedną kulę (1 poziom czarodzieja) czy dwie (2 poziom elementalisty)?

Pytanie ciekawe, choć dość proste. Można je odnieść do każdej osoby, która zajmuje się profesją magiczną, a jednocześnie specjalizuje się w którejś z nich (tak jak w pytaniu). Jeżeli osoba taka rzuca czar, jest on traktowany tak, jakby był rzucany z poziomu profesji, do której należy dane zaklęcie. Kula ognista jest zaklęciem czarodziejskim, dlatego pomimo tego, iż osoba rzucająca go jest elementalistą wyższego poziomu, czar traktuje się tak, jakby rzucał go czarodziej pierwszego poziomu.

*– Czy czary typu „magiczny pocisk" trafiają automatycznie, czy też należy wykonać test **US** osoby rzucającej zaklęcie?*

Wszystkie czary tego typu trafiają automatycznie we wskazany przez czarodzieja cel. Można jedynie zmniejszyć o połowę otrzymane obrażenia poprzez wykonanie udanego testu **I**.

W tym miesiącu to już koniec. Do zobaczenia w następnym numerze.

Artur Marciniak

Fimir

GRAEME DAVIS

 tłum. Smoq



– Na kły Ulrica! – Otto Frankfurter grzmotnął pięścią stojącą obok skałę. – Skąd *oni* wiedzą?! Podróżujemy tylko w nocy, pod osłoną *mistycznej mgły*, ukrywamy się, a oni mimo to wiedzą, że nadchodzimy. Skąd?

Zza skały wyskoczył niewielki, łasicowaty osobnik. – Ahee! Demony! Demony z mgieł! Nadchodzić. Już.

Otto z niemym wyrzutem uniósł głowę ku niebu. – Na pustkowia Chaosu, co tutaj robisz? Miałeś pilnować ogrów. I podobno jesteś czarodziejem, więc spróbuj zachowywać się jak przystało na czarodzieja, a nie jakiegoś zidiociałego gnomiego błazna!

– Och, ogry mają się świetnie. Kiedy odchodziłem, właśnie zaczynały pić.

– Dobrze, sprowadź mi tu Gruklaka. Jest robota. Zbierz oddział. Szybko! Te przeklęte fimiry będą tu lada chwila!

Otto odwrócił się w stronę wodza ogrów – najemników.

– Gruklak, czy twoi chłopcy są gotowi? Wasz – ehem – obiad zjawił się wcześniej niż się spodziewaliśmy.

Ogr uśmiechnął się, odsłaniając zęby przypominające stare nagrobki.

– To przekąska, chudzielcu – zagrzmiał. – Obiad podany, chłopaki!

Mgła zbliżała się nieustannie. Wewnątrz było widać jakieś kształty – wielkie, nieprzypominające ogrów cienie. Otto dał sygnał do ataku. Najemnicy wyciągnęli broń i ruszyli naprzód. Przebyli długą drogę do osławionego bogactwa fimirów i teraz zamierzali je w końcu zdobyć.

I zdobyli, ale nie tak, jak oczekiwali. Mgła zawirowała, gdy wojownicy *Fimm* wdarli się w ich szeregi. Byli wszędzie. Piasek plaży stał się czerwony, przybrzeżne fale zabarwiły się krwią.

Wkrótce było po wszystkim.

Podobno fimiry są mieszańcami demonów i ludzi. Nawiedzają bagna, mokradła i bezludne wrzosowiska. Ich warownie to wielkie, bezładne sterty głazów, usypane tak, by z grubsza przypominały ludzkie zamki. Są one wiecznie spowite mgłą. Często, zamiast budować własne twierdze, fimiry zajmują jakąś opuszczoną ludzką warownię. Niektóre legendy mówią o stolicy fimirów, ogromnym obsydianowym zamku wyrastającym ze skalistej wyspy otoczonej zdradliwymi podwodnymi skałami i rafami. Nikt nie wie, gdzie znajduje się to miejsce, a niektórzy twierdzą nawet, że czasami znika ono, by pojawić się w innym miejscu.

Społeczności fimirów podzielone są na cztery kasty. Najniżej stoją *Shearl*, niewolnicy, klasa służących, następni są *Fimmowie*, czyli wojownicy, szlachta fimirów od których rasa wzięła swoją nazwę. Istnieją także *Dirach*, przyjaciele demonów. Nie jest ich wielu, ale są potężni dzięki magii. Wreszcie wzbudzające największy strach *Meargh*, królowe-wiedźmy, sprawujące władzę w siedzibach fimirów. *Meargh* to jedyne samice wśród fimirów.

Przynależność kastową młodych fimirów widoczna jest od chwili narodzin, a samice są niezwykłą rzadkością – w jednej warowni rodzi się może jedna na stulecie. Są one zazwyczaj zabijane zaraz po urodzeniu, chyba, że władająca w twierdzy Meargh jest już stara i bliska śmierci – wtedy wychowuje młodą jako swą córkę i następczynię. Kiedy osada jest przeludniona, Meargh może wychować samicę i wysłać ją wraz z grupą samców, aby założyła nową siedzibę.

Jeśli Meargh umrze nie zostawiając następczyni, społeczność ulega rozwiązaniu. Każdy szlachcic bierze swoich wojowników i sługi należące do jego orszaku i wyrusza na *śmiertelną wyprawę*. Dirachowie ruszają wraz z nimi, usiłując utrzymać pomiędzy grupami chwiejny sojusz, tak długo, jak to tylko możliwe.

Zdarza się, że ambitny, nie chcący podporządkować się rozkazom szlachcic-Fimm zostanie wygnany ze swej społeczności. Zabiera wówczas swoich popleczników i również wyrusza na *śmiertelną wyprawę*.

W czasie takiej wyprawy fimiry walczą, nie zastanawiając się nad szansami zwycięstwa czy osobistym bezpieczeństwem. Bardzo rzadko *śmiertelna wyprawa* kończy się inaczej niż całkowitym zniszczeniem ich grupy.

Niewiele wiadomo o religii i bóstwach fimirów. Prawdopodobnie oddają cześć któremuś z potężniejszych Większych Demonów, z którymi są związani. Niektóre grupy oddają cześć bogu zwanemu Balor, o którym wiadomo tylko tyle, że jest ogromny i ma jedno oko. Plotki głoszą, że do uniesienia powieki tego oka potrzeba kilku fimirów, ale raz otwarta źrenica zabije każdą żywą istotę, na której spocznie jej spojrzenie.

Jednym z często spotykanych na sztandarach, zbrojach i ekwipunku fimirów symboli jest pusty obrys rombu, z którego boków wystrzeliwują krótkie promienie. Jest to ponoć symbol śmiercionośnego oka Balora, ale – jak we wszystkim, co dotyczy fimirów – niewiele wiadomo na pewno.

NA POŁUDNIE OD KAMMENDUN UKRYWA SIĘ JEDNOOKI GOŚĆ

Ta krótka przygoda rozgrywa się w Schadensumpf, około 165 kilometrów na zachód od Middenheim. Jej głównym zadaniem jest zaznajomienie bohaterów z fimirami jako rasą, ale po niewielkich przeróbkach można zamiast nich użyć dowolnego innego wielkiego, humanoidalnego potwora – na przykład ogra lub trolla.

Wprowadzenie

„Na brodę Taala, co za mgła!" – Johann Sumpfer wpatrywał się w mrok. W całym swoim spędzonym na bagnach życiu nigdy jeszcze nie widział takich oparów. Przypominały mu historie o fimirach, którymi w dzieciństwie matka straszyła go, gdy był nieposłuszny.

Wiosłował wytrwale i wreszcie dobił do kamienistego urwiska. Chwilę później zamajaczył przed nim kształt poszarpanego wzgórza. Sumpfer jęknął, gdy uświadomił sobie, że znalazł się w pobliżu starej kopalni – ponad piętnaście kilometrów od wioski.

Światło dnia gasło coraz szybciej. Nie dostanie się do domu przed nocą, a stara kopalnia da mu przynajmniej schronienie. Może nawet uda się rozpalić ogień, jeśli tylko zdoła wyciągnąć kilka stempli nie zwalając sobie na głowę stropu chodnika.

Zapalając pochodnię Sumpfer ruszył powoli wzdłuż górnego tunelu. Jako dziecko bawił się tu z kolegami, wiedział więc, że kilkadziesiąt kroków dalej przejście zamienia się w obszerne, niskie wyrobisko. Był w połowie drogi, kiedy usłyszał płacz. Obcy, nieludzki – takiego syku, beczenia i niezrozumiałego narzekania nie mogłoby wydać ludzkie gardło, ale wiadomo było, co oznaczają te odgłosy: gdzieś w kopalni było coś bardzo młodego i bardzo przestraszonego.

Gdy tylko wszedł do wyrobiska, poczuł obecność czegoś wielkiego. Obrócił się – za późno. Rozdzierający ból łamanych żeber i dartego o strop grzbietu spadł nagle wraz z ciosem, który odrzucił go pod przeciwną ścianę.

Nieświadomość wydawała się lepsza niż widok przygarbionej, nadchodzącej powoli postaci. Jakiś głos w jego mózgu szeptał: *„Nie muszę tu być, kiedy to się stanie, wystarczy zamknąć oczy i zapaść się w ciemność."*



W świetle leżącej na ziemi i migoczącej bezsilnie pochodni Sumpfer dojrzał mocne nogi zakończone stopami o trzech palcach, gruby ogon i stożkowatą głowę z jednym okiem.

Jego ciało zaprotestowało boleśnie, gdy przeturlał się błyskawicznie, a okuty brązem drąg uderzył z ostrym trzaskiem o podłogę w miejscu, gdzie jeszcze przed chwilą znajdowała się jego głowa. Rozpaczliwie szukające dłonie znalazły pochodnię i pchnęły z całej siły w górę, w kierunku twarzy stwora. Rozległ się wściekły syk palonego fimira.

Resztę pamiętał jak przez mgłę. Gdy jego ciało gramoliło się z szybu, spychało łódź na jezioro i opadało na jej dno, obserwował własne poczynania obojętnie, jak obcy. Trzeba ostrzec ludzi, powtarzał sobie bez przerwy – fimir w starej kopalni. Muszę ich ostrzec!

– GDZZZIE ON JESSST?!! CHCSSSĘ MIEĆ TU TEGO ZZDRAJCSSĘ!! WYTNĘ MU WĄTRROB, UGOTUJĘ NA NIEJ ZZZUPĘ I PRZYSSSSTROJĘ JJEGO OKIEM!!

Bryz z Fianna Fimmów przełknął ślinę i spróbował przyjąć pozę, która jednocześnie wyrażałaby jego gotowość do działania i wiernopoddańczy respekt. Nigdy jeszcze nie widział Matki Skattach tak rozwścieczonej – z drugiej strony, nigdy jeszcze nie widział, aby ktokolwiek próbował ją zabić.

– WEPCHNĘ MU JEGO WŁASSSNY OGON W GARRRDŁO, AŻ WYJDZIE ZZZ DRUGIEJ SSSTRONY, A POTEM GO ZZZŁAPIĘ I PRZEWRÓCSSĘ NA LEWĄ SSSTRONĘ!!

„Ruszszymy zzza nim natychmiassst..." Bryz zająknął się, unikając zręcznie, choć dyskretnie szczura błotnego, którym Meargh cisnęła w gniewie o ścianę. Zwierzę uderzyło w skałę z mokrym chrupnięciem i ześlizgnęło się martwe na ziemię. Przypominanie Matce Skattach o swoim istnieniu, okazało się błędem.

– CO TU JESZSZSZCZE ROBISZSZSZ, GADZINO? DLACZEGO JESZSZCZE NIE WYRUSZYŁEŚŚŚ ZA TYM ZZDRAJCSSSĄ? NA ŚŚŚMIERCSSIONOŚŚŚNE OKO BALORA, ZADOWOLĘ SSSIĘ TWOJĄ WĄTROBĄ JEŚŚŚLI GO NIE ZNAJDZIECSSSIE!!

– Mmmattko... – wyjąkał Książę – wwiemy, w którą ssstronę poszszedł... Matka Skattach ruszyła dalej wściekłym krokiem, a Bryz podskakiwał unikając jej wściekle zamiatającego ogona. Dziękował Balorowi, że nie miała na nim takich ostrzy, jak on – inaczej wszyscy byliby już bez głów.

– ... Posszedł nna połuddniowy-wsschód – mówił dalej nerwowo. – Przezz całe dnie cssiągnie ssię tam pussste bagno.

– MUSSSI COŚŚŚ TAM BYĆŚŚ, INACZEJ NIE POSZSZEDŁBY W TAMTĄ SSSTRONĘ, GŁUPOLU!!!

Oko Bryza zwęziło się w zamyśleniu. „Ssslyszszałem, że jessst tam mała ludzka wiossska, jakieśśś trzy dni drogi ssstąd. Zaraz, zaraz... jak ona sssię nazywała... Kammendun?"

Streszczenie przygody

Matka Skattach to Meargh małej siedziby fimirów położonej w Schadensumpf, wielkim bagnie na zachód od Middenheim. Fimiry czasami najeżdżały bliżej położone ludzkie wioski, ale jedyną reakcją ludzi było częściowe wyludnienie obszaru, opuszczenie go przez osadników i kilka ekspedycji podjętych raczej dla formalności przez Grafa Borysa Todbringera I. Żadna z nich nie zdołała odnaleźć warowni fimirów.

Obecnie społeczność wraca do równowagi po próbie zdradzieckiego zamordowania Matki Skattach. Niedawno urodziło się młode płci żeńskiej, które powinno zostać zabite, ponieważ Matka Skattach jest ciągle młoda i silna, a osada jest zbyt mała, by mogła się podzielić. Pomiędzy Dirachami znalazł się jednak jeden, imieniem Gobniu, który dostrzegł w narodzinach młodej sposobność do uzyskania władzy. Miał zamiar zamordować Meargh i zastąpić ją nowo urodzoną samicą, którą mógłby kontrolować. W takim przypadku byłby faktycznym władcą siedziby.

Plan Gobniu zawiódł. Wykryty zdrajca zdołał uciec wraz z młodą samicą kierując się na południe, w bagna, poza tereny łowieckie fimirów. Ukrył się w wyeksploatowanej kopalni żelaza znajdującej się po przeciwnej stronie jeziora niż ludzka wioska Kammendun. Inne fimiry przeczesują bagna szukając zbiegów. Wioska leży dokładnie na ich trasie.

Wprowadzenie naszych herosów

Schadensumpf leży w niezbyt uczęszczanym regionie, będziesz więc potrzebował dobrego uzasadnienia, by zapędzić tam bohaterów. Oto garść pomysłów:

– kilka wiosek na brzegach bagna ucierpiało ostatnio w wyniku najazdów fimirów; bohaterowie mogą wyruszyć, by zbadać tę sprawę, albo Graf Borys może rozesłać heroldów poszukujących najemników i łowców przygód.

– bohaterowie mogą deptać po piętach przywódcy złego kultu albo innemu podłemu bohaterowi niezależnemu, który umknął im na końcu ostatniej przygody i skierował się w stronę bagna, gdzie chce ich ostatecznie zgubić lub wprowadzić w życie jakiś szatański plan.

– bogaty kupiec może nająć drużynę, by zapewniła jego karawanie bezpieczny przejazd przez las, chce bowiem zakupić w okolicy bagna rudę żelaza.

Spotkanie we mgle

Drużyna wędruje po słabo uczęszczanym szlaku przez Lustrzane Pustkowia, kierując się ku wiosce Kammendun. Jest późne popołudnie, dwie lub trzy godziny przed zachodem słońca. Droga wiedzie przez szczyt wzniesienia i w głąb płytkiej doliny. Gdy podróżnicy zejdą w głąb kotliny, zacznie się tworzyć mgiełka. Każdy elf lub Ranger stwierdzi, że w tej okolicy i o tej porze dnia nie jest to niczym niezwykłym. Jednak do chwili przebycia połowy drogi do wyjścia z doliny mgła znacznie zgęstnieje, ograniczając widoczność do zaledwie kilku metrów.

Jeśli któryś z bohaterów zainteresuje się mgłą (elfy i Rangerzy mogą stwierdzić, że nie jest naturalna po udanym teście **Inteligencji**), zapamiętaj który z nich wyraził zainteresowanie i każ wszystkim wykonać test *słuchania* (na 30%: mgła wygłusza dźwięki tak, że wszystkie hałasy słychać jako dźwięki *ciche*). Osoby, które wcześniej zgłosiły swoje szczególne zainteresowanie nagle gęstniejącą mgłą otrzymują do testu dodatni modyfikator +20.

Jeśli test *słuchania* był udany, bohaterowie usłyszą dźwięki poruszających się istot – szelesty, słabe podzwanianie i pobrzękiwanie. Wydaje się, że dźwięk dochodzi ze wszystkich stron naraz, ale może to być jedynie efekt spowodowany mgłą. Przez opary nic się nie daje dojrzeć – nawet umiejętności takie jak *bystry wzrok* i *widzenie w ciemnościach* są w tych warunkach bezużyteczne. W tej chwili wszyscy muszą zrobić test **SW**, albo tracą tymczasowo 10 punktów **CP**, **OP** oraz **SW**.





"SSSSTAĆŚŚŚ LUDZIE!" Ten syczący rozkaz wydaje się nadchodzić zewsząd i znikąd jednocześnie. Głos mówiący w silnie zniekształconym reikspielu nie przypomina ludzkiego. Niezależnie od tego, czy drużyna zatrzyma się czy nie, z mgły przed nimi wynurza się grupa trzech fimirów. Wszędzie dokoła majaczą podobne, zbliżające się do bohaterów zwaliste kształty. Zostali otoczeni przez przynajmniej dwa tuziny potworów!

Fimiry nie zaatakują drużyny natychmiast, ale bardzo chętnie naprawią to niedopatrzenie, jeśli bohaterowie uczynią coś pochopnego. Podkreśl ogromne rozmiary stworzeń (gdyby nie były wiecznie przygarbione, miałyby wzrost ogra) i sporą liczebność, aby gracze uprzytomnili sobie, że walka z nimi nie jest dobrym pomysłem.

Dwa fimiry występują naprzód – Fimm-szlachcic z ostrzami na ogonie i rogaty Dirach z gładkim ogonem. Fimm jest ubrany w kolczugę z brązu i nałożoną na nią ornamentowaną, okrągłą płytę z brązu, zakrywającą brzuch. W jednym ręku trzyma topór, w drugim maczugę. Człowiek potrzebowałby obu rąk, by władać którymkolwiek z tych narzędzi. Dirach ma w ręku długi, pokręcony kij.

„Osssttrożżżnie ludzzie." – syczy Fimm, ostrzegawczo machając ogonem i zbliżając się do drużyny. Zatrzymuje się około trzech metrów od najbliższego z bohaterów. "Szszukamy zzzbiegów... gładkoogoniassstych, jak tennn... (wskazując na Diracha) rozzzumiecssie?"

Jeśli bohaterowie powiedzą prawdę (że nie widzieli żadnego innego fimira), to pojedyncze oko Fimma zwęża się.

„Trudno." – mówi – „Poszszukamy dalej... Ludzzzka wiossska niedaleko... Może tam sssię zabawimy... jeśśśli wcześśśniej ich nie zznajdziemy..."

Jeśli bohaterowie spróbują pozbyć się fimirów, każąc im szukać wiatru w polu (czyli podając nieprawdziwe informacje), Fimm zabierze swoich podwładnych i skieruje się w stronę wskazaną przez bohaterów, na odchodnym czyniąc pqdobną uwagę na temat ludzkiej wioski.

W każdym przypadku fimiry odejdą, pozwalając drużynie spokojnie dotrzeć do Kammendun. Poza sprawami, które przywiodły ich na Lustrzane Pustkowia, bohaterowie mają teraz znacznie pilniejsze zadanie – ostrzec mieszkańców wioski, że w okolicy są fimiry, i że ich osada może znaleźć się w niebezpieczeństwie.

Wioska

Wioska Kammendun składa się z pół tuzina chałup zbudowanych w pobliżu miejsca, gdzie rzeka Schaumfluss wpływa ze wschodu na bagna. Poza domami 28 mieszkańców jest tu jeszcze niewielka kuźnia i szkutnia.

Indeks miejscowości wyglądałby mniej więcej tak:

Miejscowość	Wielkość	Władca	Ludność
Kammendun	V	Graf Borys Todbringer	28
Bogactwo	**Źródła bogactwa**	**Garnizon/ Milicja**	
1	rybołówstwo, górnictwo żelaza	–/–	

Bohaterowie zostaną w wiosce gościnnie przyjęci, a mieszkańcy zrobią co tylko mogą, by zapewnić im wygodne mieszkanie. W Kammendun nie ma zbyt wielu wolnych miejsc do spania, ale tubylcy chętnie natną nowego sitowia na posłania itp. Jeśli używasz zasad, odnoszących się do poziomu socjalnego z **Galerii Bohaterów**, wieśniacy będą współpracować z każdym, kto ma poziom socjalny równy 0 lub wyższy. Tylko grupy składające się wyłącznie z postaci o ujemnym poziomie socjalnym mogą mieć problemy. Mniej więcej w pół godziny po przybyciu drużyny do wioski, od strony niewielkiej plaży podnosi się rwetes. Ktoś zauważył na jeziorze dryfującą łódkę, najwyraźniej pustą. Należała do mieszkańca wioski imieniem Johann Sumpfer, który nie wrócił na noc do domu.

Natychmiast wyrusza kilka łodzi; wieśniacy ściągają dryfującą zgubę na brzeg. Na jej dnie leży nieprzytomny z wyczerpania i utraty krwi Sumpfer. Jego ubranie jest podarte i poplamione krwią, a on sam ma złamane trzy żebra i wstrząs mózgu. Powróci do zdrowia, po przywróceniu mu dzięki magii leczniczej i/lub zdolności zielarskich 6 punktów **Żywotności**. Jeśli grupa nie dysponuje takimi możliwościami, przy wynoszeniu z łódki ranny na chwilę się ocknie – ma ważną wiadomość.

„Fimir!" – mamrocze z cicha – "Fimir w starej kopalni! Prawie mnie zabił... trzeba coś zrobić... trzeba..." Po czym znowu traci przytomność.

Jeśli bohaterowie zapytają o starą kopalnię, wieśniacy wskażą im miejsce prawie dokładnie na południe od wioski, po przeciwnej stronie jeziora – daleko od miejsca, w którym drużyna napotkała grupę szukających zbiegów fimirów. To powinno doprowadzić ich do wniosku, że fimiry znajdą wioskę, zanim zdołają znaleźć uciekinierów, co dla wszystkich zainteresowanych będzie **bardzo** złym rozwiązaniem.

Przed drużyną stoją dwie możliwości – bohaterowie mogą udać się do starej kopalni, schwytać zbiegów i spróbować wydać ich szukającym ich fimirom, lub też pozostać w wiosce i pomóc w jej obronie przed oczekiwanym atakiem, zgodnie z najlepszymi wzorami rodem z *Siedmiu samurajów*.

Dalszy ciąg przygody możesz poprowadzić w dowolny sposób. Jeśli bohaterowie chcą zostać i bronić wioski, a ty chcesz, by poszli do kopalni, to niech wszyscy wieśniacy zgarną swoje najcenniejsze rzeczy i wypłyną w łódkach na środek jeziora dopóki nie będą pewni, że fimiry sobie poszły. Sumpfer może znowu odzyskać częściowo zmysły, aby zaznaczyć, że w kopalni widział *jednego* fimira, i że słyszał płacz czegoś, co musiało być młodym fimirem – po czym Nasi Bohaterowie stwierdzą, że wyczekująco patrzy na nich 28 par oczu.

Z drugiej strony, jeśli chcesz, żeby drużyna wraz z wieśniakami walczyła dzielnie przeciw fimirom, to grupa pościgowa może pojawić się w pobliżu wioski wkrótce po przybyciu bohaterów, zanim będą mogli wprowadzić w życie jakieś plany. Obrona wioski może być interesującą potyczką, którą można rozegrać przy użyciu reguł gry **Warhammer Fantasy Battle**. Kilka uwag na ten temat podano na końcu przygody.

Stara kopalnia

Jeśli drużyna wyruszy zbadać starą kopalnię, nie powinna mieć trudności z dotarciem do niej. Jeśli będzie to konieczne, jeden lub więcej wieśniaków może przewieźć bohaterów przez jezioro. Przewoźnicy nie zostaną jednak na brzegu – wszystko, na co mogą się zdobyć, to wypłynięcie na środek jeziora, gdzie będą czekać i obserwować wydarzenia z daleka.

Schadensumpf jest ważnym źródłem błotnego żelaza, niskoprocentowej rudy żelaznej zbierającej się w panwi solnej na dnie bagna. Podobnie jak wiele rozsianych w tym rejonie małych osad, mieszkańcy Kammendun oprócz rybołówstwa, rolnictwa i zbieractwa zajmują się wydobyciem, przerabianiem i sprzedażą rudy. Wiele lat temu krasnoludzki koncern kupiecki z Middenheim próbował otworzyć w okolicy kopalnię. Z początku wyniki były zachęcające, ale złoże szybko się wyczerpało i kupcy zdecydowali, że całościowy uzysk z kopalni nie pokrywał nawet kosztów jej budowy. Od tego czasu kopalnia stała opuszczona.



Lokacja 1 - Wejście

Rdzewiejące i gnijące resztki torów kolejki czynią z tego przejścia teren *trudny*. Nieudany test *ryzyka* oznacza mocno wykręconą kostkę (-1 **Żyw**, osoba ze skręconą kostką może poruszać się z prędkością jedynie *ostrożnego* marszu przez najbliższe k20 tur). Bałagan i śmiecie u wejścia oznaczają, że do wszystkich testów *słuchania* wykonywanych przez siedzące w kopalni fimiry, otrzymują one dodatni modyfikator +10.

W czasie, kiedy bohaterowie znajdują się w tym obszarze fimir wykonuje trzy testy *słuchania*: pierwszy, gdy bohaterowie dotrą do wejścia, następny, gdy drużyna dotrze do połowy przejścia i ostatni, gdy przejdą już przez cały korytarz. Po pierwszym udanym teście młody fimir zacznie płakać - słychać dziwną mieszankę syku, beczenia i płaczu, w oczywisty sposób nie wydawaną przez człowieka, ale oczywiście przez coś bardzo młodego i przestraszonego. Ten dźwięk zaalarmuje Diracha, który spróbuje zniszczyć intruzów, zanim dotrą do Lokacji 4.

Lokacja 2 - Wyrobisko

W tym miejscu pracowali górnicy. Dla podtrzymania stropu pozostawiono kilka skalnych kolumn. Wszędzie dookoła widać ślady niegdysiejszej działalności w postaci porzuconych narzędzi i walających się tu i ówdzie drewnianych stempli. Część pomieszczenia jest zalana (woda ma około 30 centymetrów głębokości), a ze ściany, z dwucentymetrowej szczeliny wypływa niewielki strumyk.

Jeśli Dirach będzie miał czas na przygotowanie się, użyje czarów takich jak *dźwięki* i *bagienne ogniki*, aby ściągnąć drużynę do przeciwnego końca sali - będzie mógł ocenić ich siłę i zyska trochę czasu na przygotowanie obrony w Lokacji 3. Jeśli grupa wyda mu się bardzo silna, podrzuci im *ognistą kulę*, która powinna ich nieco zmiękczyć, po czym wycofa się do sali 3. Jeśli bohaterowie zmarnują cenne zasoby magii, jak czary w rodzaju *ognistej kuli*, strzelając z biodra do iluzyjnych dźwięków i świateł - tym lepiej.

Lokacja 3 - Tunele próbne

Kiedy główne wyrobisko zostało wybrane do czysta, górnicy wybili kilka tuneli próbnych, w nadziei napotkania nowego złoża wysokoprocentowej rudy żelaza. Nie znaleźli jednak niczego poza wodą i częścią zatopionego systemu jaskiń. Wykopane tunele tworzą teraz główną linię obrony Diracha. Ma on zamiar poprowadzić drużynę dookoła zapętlających się korytarzy tak, by mógł podejść do nich od tyłu i dobrać się do ostatniego bohatera w szeregu, o ile tylko nadarzy się ku temu sposobność. Zawsze zadba o pozostawienie sobie wolnej drogi ucieczki do Lokacji 4 na wypadek, gdyby szczęście w walce obróciło się przeciwko niemu.

Jeziorko łączące Lokacje 3 i 4 będzie trudne do przebycia. Skalny strop tworzy w tym miejscu sięgający niemal do powierzchni wody nawis, dlatego, by w ogóle dostrzec wejście do Lokacji 4 trzeba wykonać udany test *przeszukiwania*, mimo tego, że młody fimir niemal bez przerwy zanosi się swoim dziwnym „płaczem". Po zlokalizowaniu przejścia jasne się stanie, że jedynym sposobem dostania się do ukrytej sali jest brodzenie w sadzawce, a następnie prześlizgnięcie się pod kamiennym nawisem.

Fimir może to uczynić bez problemów, ale bohaterowie muszą wykonać test *ryzyka* (*pływanie* +20 do testu, za każdy punkt metalowej zbroi -5, osoby o wzroście poniżej 1,5 metra -10). Nieudany test oznacza, że dana osoba wynurza się parskając i krztusząc w przypadkowo wybranej sali (3 lub 4) i przez k6-**Wt** rund uważana jest za cel *statyczny*.

Lokacja 4 - Jaskinia

Tu właśnie Dirach ukrył siebie i młodą samicę. Tutaj także - jeśli zajdzie taka potrzeba - będzie ostatni bastion jego obrony. Spróbuje do granic możliwości wykorzystać swą przewagę, dopóki bohaterowie będą w wodzie; może nawet wyjść do nich i spróbować kilku utopić. W tym przypadku obie strony wykonują w każdej rundzie test **S**. Jeśli bohaterowi się uda, a fimirowi nie, to poszukiwacz przygód może opuścić sadzawkę i przejść do dowolnej z jaskiń (wybiera gracz). Jeśli obie strony przeszły test pomyślnie (albo obie niepomyślnie) - nic się nie dzieje. Jeśli fimir wykona test, a bohater nie, to nasz heros traci 1 punkt **Żyw** w wyniku kombinacji duszenia i przytopienia.

Dirach będzie walczył do śmierci tylko wtedy, kiedy nie będzie miał żadnego sposobu ucieczki. Jeśli zostanie mocno przyciśnięty, to przy pierwszej okazji chwyci niemowlaka, prześlizgnie się pod stropem i ucieknie z kopalni, rzucając już na zewnątrz czar *wezwanie rumaka*, ściągając przy jego pomocy Demonicznego Sługę, z którym zawarł niegdyś trwały pakt i spróbuje jak najszybciej zniknąć z oczu prześladowców.



ZAMKNIĘCIE PRZYGODY

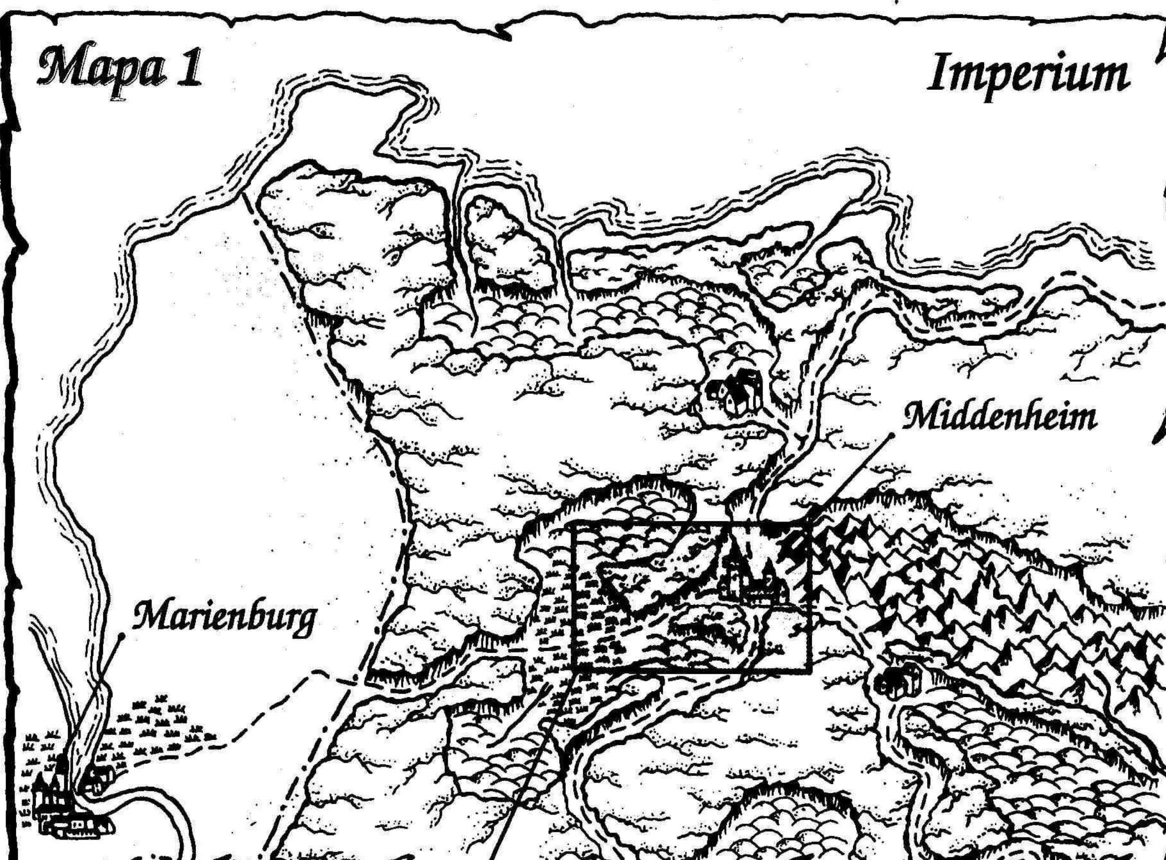
Przygoda może się zakończyć na jeden z dwóch sposobów – albo bohaterowie schwytają zdradzieckiego Diracha i młodą samicę, albo pozwolą im uciec. W każdym przypadku to, co zdarzy się dalej, jest uzależnione od twych zamierzeń.

Grupa pościgowa fimirów pojawi się w kopalni wkrótce po tym, jak drużyna wyjdzie na powierzchnię. Jeśli Dirach uciekł, ale za to grupa sprawiła się dzielnie, a Ty postanowiłeś być łaskawy, to możesz zdecydować, że ścigani wpadają wprost w nadstawione ramiona czekającej grupy fimirów, którzy ich błyskawicznie obezwładniają i zabierają do swej warowni, aby przygotować tam egzekucję. Zaaferowani swą zdobyczą zapominają całkowicie o ludziach. Jeśli bohaterowie zdołają zabić uciekinierów, to mogą wydać grupie pościgowej ich ciała, które fimiry zabiorą do swojej siedziby. Potem wystarczy już tylko rozdzielić punkty doświadczenia.

Jeśli drużyna pokpi sprawę albo przez cały czas nie jest w stanie pojąć, o co tak naprawdę chodzi w przygodzie, to uciekinierzy mogą się wydostać bez problemów. Potem grupa pościgowa zaatakuje wioskę. Zanim przybędą fimiry, pozwól bohaterom ujść z kopalni do czekających łódek, po czym daj im około godziny na zorganizowanie wieśniaków i przygotowanie obrony. Bardzo pomocny będzie tu plan wioski. Jeśli chcesz być szczególnie paskudny, grupa pościgowa może zaatakować wioskę nawet jeśli bohaterowie zabiją dwoje uciekinierów i wydadzą ich ciała. Tak czy siak czekała ich śmierć, ale fakt, że zginęli z rąk nędznych ludzi (elfów, krasnoludów, nieważne) jest ciężką obrazą dla fimirów, obrazą, którą może zmyć tylko krew.

Skład atakującej grupy fimirów powinien być dobrany tak, by dać bohaterom i wieśniakom przynajmniej równe szanse – jeden fimir-szlachcic, około tuzina wojowników-Fimmów i Dirach powinno wystarczyć aż nadto, by wszyscy w Kammendun musieli się nieźle napocić.

Obrona wioski będzie zapewne ciekawą potyczką, którą można rozegrać według reguł gry **Warhammer Fantasy Battle**. Na końcu przygody podano kilka uwag na ten temat.



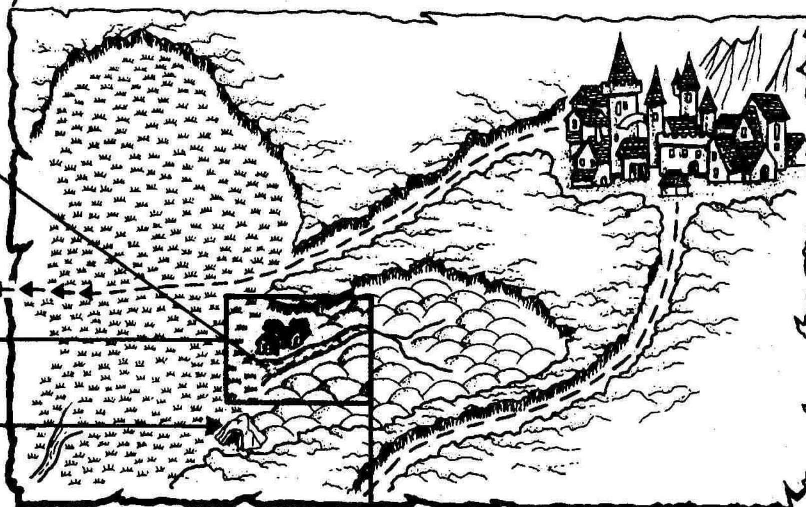
Mapa 2 ▶

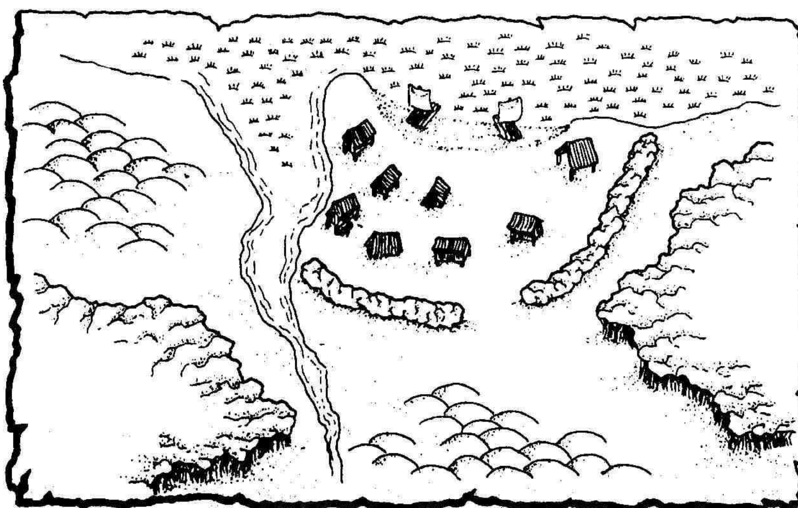
Rzeka Schaumfluss

do Marienburga ◂◂◂

Kammendun

stara kopalnia

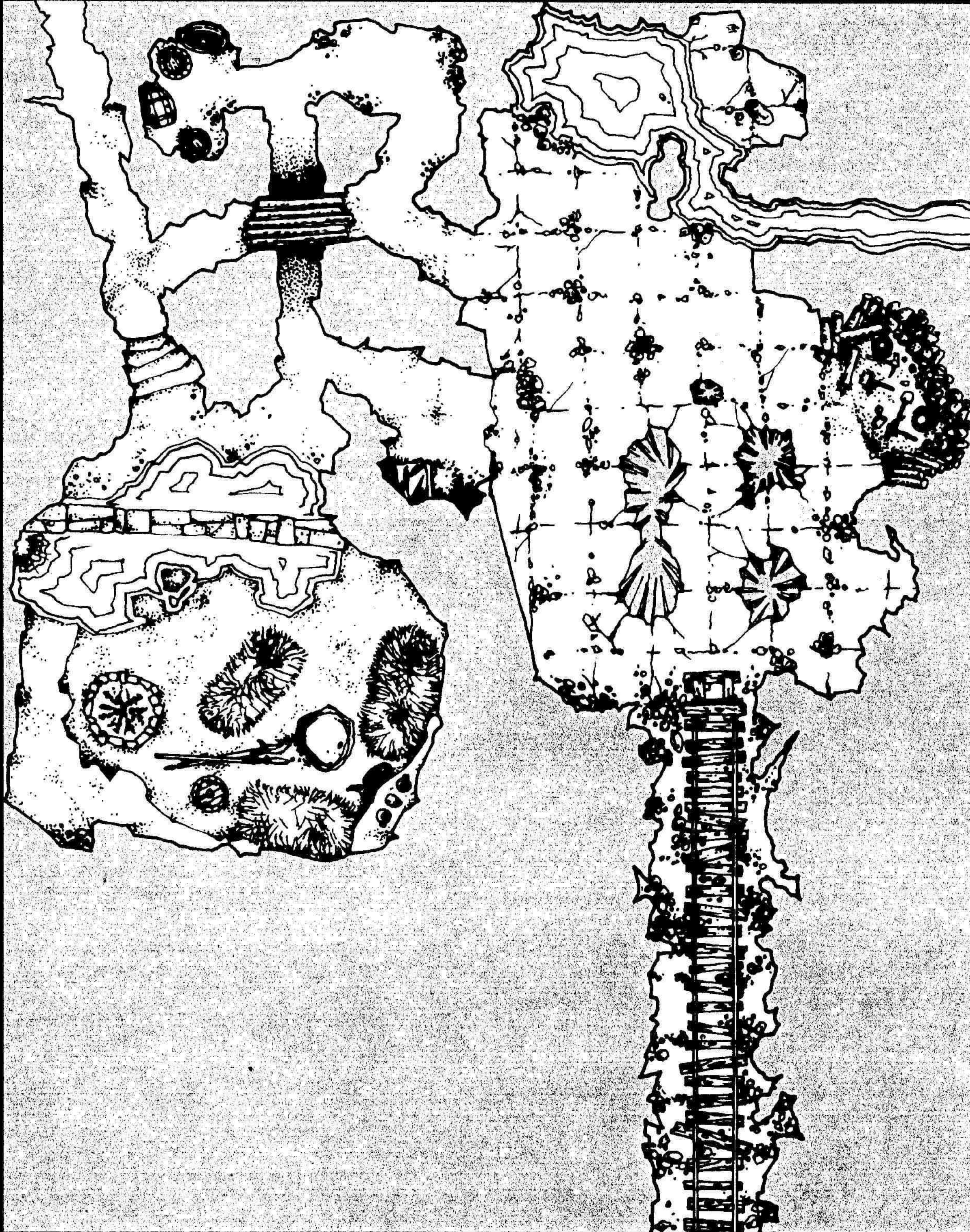




Mapa 3

◀ wieś Kammendun

STARA KOPALNIA



Rozdział punktów doświadczenia

Przygoda ma tylko jeden cel – należy znaleźć i schwytać lub zabić dwoje uciekinierów. Wypełnienie zadania jest warte 50 punktów doświadczenia dla każdej z postaci biorących udział w akcji. Do 50 dodatkowych punktów można przyznać za dobrą grę, inteligentne pomysły i wkład we wspólną zabawę.

Informacje

Bardziej inteligentni i obdarzeni lepszą wyobraźnią gracze mogą zechcieć schwytać Diracha, ażeby uzyskać odeń informacje o fimirach. Schwytanie go powinno być trudne, ponieważ jego głównym celem jest ucieczka z młoda samicą, dlatego obawiając się wydania grupie pościgowej będzie raczej walczył do śmierci. Jeśli jednak bohaterowie opracują mądry plan pochwycenia zbiegów, nie przeszkadzaj im w jego realizacji.

Schwytany Dirach będzie próbował układać się z drużyną o swoją wolność i życie oferując w zamian informacje. Chętnie poda bohaterom ogólne dane o społeczności fimirów i ich mentalności (można je znaleźć na stronie 218 w podręczniku „**WFRP** edycja polska"), ale nie zechce wyjawić położenia warowni w Schadensumpf – jest wprawdzie renegatem i ciąży na nim wyrok śmierci, ale nie ma zamiaru zdradzać swojej rasy byle ludziom. Udany test *przesłuchiwania*, zagrożenie życiu młodej samicy albo przekonywujące sugestie o wydaniu go grupie pościgowej mogą jednak wpłynąć na zmianę jego nastawienia. Aby wykorzystać to do końca, odegraj przesłuchanie bardzo dokładnie: niech bohaterowie wyciągają z niego informacje kawałek po kawałku.



Kontynuacja przygody

Wspomnieliśmy już o możliwości zorganizowania obrony wioski w stylu „Siedmiu samurajów". Inna możliwość rozwinięcia przygody to wyprawa przeciwko samej warowni fimirów. Nie będzie to jednak łatwe zadanie i drużyna może się na nie porwać tylko wtedy, gdy jest bardzo silna i dobrze wyposażona. Dodatkowo przydałoby się namówić Wielkiego Księcia Leopolda, aby dał bohaterom do dyspozycji oddział wojska, które pomogłoby usunąć problem raz na zawsze.

BOHATEROWIE NIEZALEŻNI I POTWORY

Typowy wieśniak

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	33	25	3	3	7	30	1	29	29	29	29	29	29

Umiejętności: *rybactwo, żeglowanie, pływanie*, 20% szans na posiadanie *szkutnictwa*

Przedmioty: łódź, sieci, sztylet lub krótki miecz, k20 szylingów

Grupa pościgowa – wojownik Fimm

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	19	5	3	11	30	2	18	18	14	18	18	14

Przedmioty: koszulka kolcza z brązu (1 PP tułów), broń ręczna.

Grupa pościgowa – szlachcic Fimm

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	53	19	5	4	15	40	3	28	28	24	28	28	14

Przedmioty: kolczuga kolcza z brązu z płytą na brzuch (2 PP tułów), hełm z brązu (1 PP głowa), topór, maczuga.

Grupa pościgowa – Dirach

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	41	9	4	3	14	40	1	28	28	34	28	28	14

Przedmioty: szata, kij, komponenty do czarów

Magia: 14 punktów magii, k4 czarów magii prostej, k4 czarów z **I** poziomu magii demonicznej i/lub bojowej, k4-2 czarów z 2 poziomu magii demonicznej i/lub bojowej. Mistrz Gry wybiera czary losowo.

Gobalu – Dirach-renegat

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	43	9	5	4	14	40	1	28	28	34	28	28	14

Przedmioty: szata, kij, komponenty do czarów

Magia: 16 punktów magii.

Czary: *bagienne ogniki, dźwięki, ognista kula, ręka-młot, wezwanie rumaka, wywołanie paniki, przyzwanie energii.*

Młoda samica Fimira

Dzieciak jest zbyt mały, słaby i przestraszony, żeby wziąć jakikolwiek aktywny udział w przygodzie. Każdy bohater, który spróbuje ją zabić, robi to automatycznie. Możesz uznać, że każdy, kto zechce ją pochwycić, musi wykonać udany test **Zręczności**, aby uniknąć mocnego ugryzienia w palec (fimiry mają od urodzenia pełny zestaw zębów!) Nieudany test oznacza, że bohater upuścił dziecko, które ucieka do jeziorka i nurkuje, chcąc się ukryć gdzieś indziej w kopalni. Rozgrywaj to na tyle długo, aby zirytować graczy nie nudząc ich przy tym.

POTYCZKA W WARHAMMER FANTASY BATTLE

Sytuacji przedstawiona w tej krótkiej przygodzie może przerodzić się w ciekawą potyczkę do **Warhammera Fantasy Battle**. Do ustawienia planszy można użyć planu wioski i jej najbliższego otoczenia. Możesz użyć mniejszej ilości budynków niż pokazano na planie – prawdopodobnie okaże się to bardziej praktyczne dla rozegrania bitwy. Płytki strumień jest *przeszkodą*, zaś miękki piasek na brzegu liczy się jako teren *trudny*.

Używając listy armii zestaw grupę rajdową fimirów zależnie od tego, jakie figurki posiadasz – oczywiście, zamiast fimirów można użyć ogrów, trolli albo dowolnej innej rasy.

Następnie zestaw grupę obrońców o równej w punktach sile. Wieśniacy mogą stanowić grupę około 20 poborowych, a reszta oddziałów może się składać z żołnierzy ludzkich wysłanych przez suwerena wioski, leśnych elfów, którzy zaprzyjaźnili się z mieszkańcami wioski, krasnoludów, którzy zajmowali się właśnie budową nowej kopalni albo handlowali rudą żelazną w okolicy – cokolwiek zechcesz, zależnie od posiadanych figurek.

Obrońcy ustawiają się w obrębie płotu okalającego wioskę albo poza nim, ale nie dalej jak 25 centymetrów od niego. Atakujące fimiry ustawiają się w odległości do 25 centymetrów od przeciwnego końca planszy.

Warunki zwycięstwa są oczywiste: zwycięża ten, kto zdoła wybić i/lub przepędzić poza planszę wszystkie figurki przeciwnika.

Podziękowania

Powyższy artykuł nie zostałby stworzony bez mózgu jednego człowieka... oczu innego, rąk trzeciego i nóg czwartego...

Pomysł, opisy, ilustracje i opracowanie:

Graeme Davis, Rick Priestley, Nigel Stillman, Jim Bambra, Nick Bibby, Paul Bonner, Gary Chalk i Jes Goodwin.

Artur Marciniak

Demony Tzeentcha

UWAGA: OPISYWANE PONIŻEJ STWORZENIA SĄ JEDYNIE WYTWOREM WYOBRAŹNI I NIE MAJĄ ŻADNYCH ODPOWIEDNIKÓW W NASZYM MATERIALNYM I RZECZYWISTYM ŚWIECIE.

Tzeentch – Wielki Mutator, Władca Losu, Pan Przemian – jest ostatnią z wielkich Potęg Chaosu. Wiele jest imion tego boga, gdyż ma on wiele twarzy, lecz każde z nich odzwierciedla jego naturę. Naturę związaną z manipulowaniem losem, przeznaczeniem i historią. Tzeentch jest uosobieniem ludzkich pragnień odmiany losu, nadziei i potrzeb przedstawicieli inteligentnych ras.

Spośród wszystkich bogów Chaosu to on jest najściślej powiązany z magią i czarami, gdyż właśnie dzięki tej potężnej, pierwotnej mocy może uskuteczniać swe plany. Tzeentch jest bowiem bytem, który nie przygląda się biernie rozgrywającym się przed jego wszystkowidzącym okiem wydarzeniom. Aktywnie wpływa na ich przebieg, starając się wprowadzić w życie swój wielki plan, który jest jego wielką tajemnicą.

Zamysły tego boga obejmują wszystko i wszystkich. Każdy ma miejsce w jego planie, którego stopień skomplikowania wykracza poza zrozumienie śmiertelników. Jego wykonanie może zająć tysiąclecia, może nawet dziesiątki tysięcy lat, gdyż podlega on ciągłym zmianom, jednak czas dla Wielkiego Konspiratora nie ma znaczenia. Przed nim jest cała wieczność...

Liczni czarodzieje i filozofowie próbowali zrozumieć naturę zamysłów Wielkiego Mutatora, ale nie udało się to żadnemu. Spekulowali, czy plan nie polega czasem na pokonaniu pozostałych Potęg Chaosu, czy jego celem nie jest zniszczenie świata. Wysuwali wiele rozmaitych teorii, ale prawda znana jest jedynie Tzeentchowi.

Wiadomo jednak, jak bóg realizuje swe zamysły. Stara się wpływać na bieg historii, czasem w sposób tak subtelny, że aż niezauważalny. Obdarza istoty śmiertelne wielką mocą, ci w podzięce stają się zaś jego ziemskimi sojusznikami i najwierniejszymi sługami. Aktywnie realizują powierzone im, często wzajemnie sprzeczne zadania, wiedzą bowiem, że każdy spisek, każdy wykonany rozkaz przybliża chwilę, gdy ich pan odniesie zwycięstwo.

Królestwo Tzeentcha wygląda jak wielka równina, po której kłębią się chmury wielokolorowej mgły. Widać w niej wyobrażenia czasów przeszłych i przyszłych, miejsc i ludzi. Tam, gdzie opary są najbardziej gęste, przebywa Tzeentch. Bóg manifestuje się jako odrażająca istota, kształtem przypominająca nieco człowieka. Jej skóra jest pokryta rozmaitymi wyrostkami, przebiegają po niej fale pastelowych barw. Na skórze widać kształtujące się w dziwny sposób twarze, które znikają po krótkiej chwili, tylko po to, by za moment pojawić się w innym miejscu. Potworna głowa jest osadzona bezpośrednio w klatce piersiowej, a zza niej, wprost z barków wyrastają olbrzymie, bezładnie skręcone rogi. Gdy bóg przemawia, mniejsze, pojawiające się na jego skórze twarze powtarzają jego słowa, choć ich sens jest zawsze nieco inny, niż oryginalnej wypowiedzi.

Kult Tzeentcha jest stosunkowo szeroko rozpowszechniony. Bóg rekrutuje swych czcicieli spośród ludzi wpływowych i potężnych, wśród magów opętanych chęcią poszerzenia swej wiedzy i zdobycia większej mocy. Wielokrotnie już zdarzało się, że potężni czarodzieje okazywali się tajemnymi wyznawcami Pana Zmian.

Większymi demonami Tzeentcha są:

Panowie Przemian

Wiele z zakazanych ksiąg zawiera wzmianki o tych demonach. Nazywa się je Oczami Tzeentcha czy Upierzonymi Władcami. Są one najpotężniejszymi z demonicznych sług tego boga, a nawet być może najpotężniejszymi demonami, jakie oddają hołd bogom Chaosu. Wielki Mutator obdarzył je mądrością i sprytem, inteligencją i magicznymi zdolnościami. Nic nie cieszy ich bardziej od ciągłych zmian, lubują się destrukcją, po której przychodzi czas na tworzenie. Znajdują przyjemność w zmienianiu torów żywota ludzi zarówno maluczkich, jak i tych, którzy mienią się władcami świata. Potrafią wynieść i poniżyć, zniszczyć i nagrodzić. W jednej chwili mogą zmienić swe zamysły i plany, gdyż ich żywiołem są wiecznie nowe zmiany. Traktują śmiertelnych niczym pionki w kosmicznej grze, w której bez końca można wypróbowywać nowe warianty i odmiany posunięć i zagrywek, w której nie obowiązują żadne trwałe zasady i reguły.

Wygląd: Ciało Panów Przemian przypomina krzyżówkę człowieka i ptaka. Z potężnie umięśnionych barków wyrastają szerokie skrzydła, pokryte różnobarwnymi piórami, wielka, niby ptasia głowa wieńczy długą szyję, na której często osadzony jest kolorowy grzebień. Palce zaopatrzone są w duże pazury, a nogi kończą się stopami przypominającymi szpony gigantycznego, drapieżnego ptaka. Skóra demonów jest pokryta guzłowatymi wyrostkami i niewielkimi piórkami. Większość z Upierzonych Władców jest żółta lub błękitna, lecz jeśli któremuś



z nich znudzi się własna barwa, zmienia ją na dowolną inną. Podobnie jest zresztą z wyglądem. Jeżeli demon nie przejmuje się swym wyglądem, jego fizyczny kształt może się zmieniać i przekształcać. Powszechne są dwie głowy, kilka ramion czy podobne zniekształcenia. Oczywiście, wszystkie zmiany podlegają kolejnym przemianom. Może się zdarzyć, że przed oczami widza demon kilkakroć w ciągu minuty zmieni swą postać.

Wokół pierzastej głowy Pana Przemian unosi się często różnobarwny kłąb jego myśli i zamierzeń, mówi się też, że Upierzony Władca potrafi przenikać myśli i pragnienia napotkanych istot.

Najbardziej jednak przerażający jest ich wzrok. Ci, którzy przeżyli spotkanie z tym stworzeniem, twierdzą, że kryje się w nim cała mądrość Tzeentcha, jego złośliwa inteligencja i żądza władzy.

Charakter: Chaotyczny (Tzeentch).

Cechy psychologiczne: Panowie Przemian wzbudzają *strach* we wszystkich istotach żywych i *grozę* w tych, które mierzą mniej niż trzy metry wzrostu. Są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne, które nie są wywołane przez bogów i nie można ich zmusić do przerwania walki. Jeżeli w czasie walki zostaną zmuszone do cofnięcia się, należy wtedy wykonać *test furii*. *Nienawidzą* wyznawców i istot Nurgla.

Zasady specjalne: Panowie Przemian dysponują ogółem 10 atakami. Można je podzielić na: 2 *ugryzienia* (a raczej dziobnięcia), 4 *uderzenia szponami* i dodatkowo 4 kolejne *uderzenia szponami* albo 4 ataki bronią. Demony te są odporny na ciosy zadawane bronią niemagiczną, ich własne są traktowane jako magiczne (mogą ranić istoty odporne na ciosy zadane zwykłą bronią). Poza Pustkowiami Chaosu są *podatne na niestabilność*. Przenikliwy wzrok Panów Przemian powoduje, że w odległości do 24 metrów demony te wzbudzają w każdej żywej istocie *grozę*.

Warstwa piór pokrywająca większość ciała demona powoduje, że na każdej lokacji ciała ma on 2 **PP**.

Magia: Czary Tzeentcha i innych bogów Chaosu zostaną opisane w oddzielnym artykule, poza nimi demon dysponuje 9 losowo określonymi zaklęciami, z których każdy pierwszy czar kolejnego poziomu jest czarem Tzeentcha.

Magiczne przedmioty: Panowie Przemian dość często posługują się bronią Chaosu, dysponującą pojedynczą własnością. Poza magicznym orężem demony te posiadają K6 losowo określonych przedmiotów magicznych.

Panowie Przemian rzadko pojawiają się w świecie materialnym, znacznie częściej można napotkać



Strachulce – mniejsze demony Tzeentcha

Istnieją dwa rodzaje Strachulców – Różowe i Błękitne. Te demony są wysłannikami i sługami Panów Przemian, którzy posługują się nimi do wprowadzania w życie swych skomplikowanych zamierzeń – wykorzystują je jako żołnierzy, strażników czy posłańców.

Różowe Strachulce są „właściwą” formą tych demonów. Nie posiadają one trwałego ciała, gdyż w całości składają się z czystej energii magicznej. Wydają z siebie dziwne, niepokojące odgłosy, ziemia u ich stóp płonie nieziemskim, różowym światłem, a one same chichocą w podnieceniu.



Wydaje się, że wszystko przepełnia je radością, chichoczą i śmieją się ze wszystkiego. Podniecają się przy rzucaniu zaklęć, są wesołe i, można by rzec, szczęśliwe.

Wygląd: Różowe Strachulce nie przypominają żadnej żywej istoty. Ich ciało to zaopatrzona w potężną paszczękę wielka głowa i wyrastające z niej kończyny. Stopy tych demonów są szerokie i płaskie, a palce kończą się przyssawkami. Ramiona Strachulców są bardzo długie, natomiast nogi krótkie i pokraczne. Jak sama nazwa wskazuje, ciało tych stworów jest różowe. Pokrywają je rozmaite guzy, obrzękłe narośla i wyrostki. Tu i tam sterczą kolce, czasami na głowie wyrasta kilkanaście rogowych grzebieni, czasami demon ma dziób zamiast paszczy.

Charakter: Chaotyczny (Tzeentch).

Cechy psychologiczne: Wywołują *strach* w istotach żywych. Są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne za wyjątkiem tych, które wywołane zostały przez bogów lub większe demony. Strachulców nie można zmusić do wycofania się z walki.

Zasady specjalne: Strachulce poza Pustkowiami Chaosu podlegają *niestabilności*. Są niewrażliwe na ataki dokonywane zwykłą bronią, ich własne ciosy są traktowane jako magiczne (zdolne ranić istoty odporne na broń zwykłą). Ataki Strachulców to 2 uderzenia pazurami.

Magia: demon dysponuje losowo określonym zaklęciem pierwszego poziomu.

Przedmioty magiczne: Różowe Strachulce zazwyczaj nie posiadają żadnych przedmiotów magicznych.

Różowych Strachulców nie można zabić. Cios, który zadaje im „śmiertelną” ranę (zmniejsza Żywotność do 0) powoduje jedynie, że Strachulec znika z odgłosem dzikiej satysfakcji w obłoczku różowej mgły, która zaraz zmienia kolor na niebieski. Formują się z niej dwa

Błękitne Strachulce

Jedynym sposobem, by powstał ten demon, jest zabicie Różowego Strachulca. Demony powstałe po jego „śmierci” przypominają z wyglądu swych „rodziców”, ale różnią się od nich charakterem. Podczas gdy Różowe Strachulce są wesołe i ucieszne, Błękitne są ponure i złośliwe.

Z jednego Różowego Strachulca powstają dwa Błękitne. Jeśli akurat nie walczą,

powoli zmieniają się w obłoczki niebieskiej magii. Z chwilą, gdy wkraczają do boju, przyjmują swój właściwy kształt.

W niektórych zakazanych, magicznych księgach demonologów Różowe Strachulce nazywane są Wrzaskliwcami czy Wirującymi Niszczycielami, a Błękitne – Chrząkaczami.

Wygląd: Błękitne Strachulce wyglądają jak nieco mniejsze Strachulce Różowe, choć różnią się od nich barwą ciała i wyrazem „twarzy", gdyż w przeciwieństwie do swych „rodziców" wyglądają na wiecznie rozgniewane i rozzłoszczone.

Charakter: Chaotyczny (Tzeentch).

Cechy psychologiczne: Wywołują *strach* w istotach żywych. Są odporne na wszelkie oddziaływania psychologiczne za wyjątkiem tych, które wywołane zostały przez bogów lub większe demony. Strachulców nie można zmusić do wycofania się z walki.

Zasady specjalne: Strachulce poza Pustkowiami Chaosu podlegają niestabilności. Są niewrażliwe na ataki dokonywane zwykłą bronią, ich własne ciosy są traktowane jako magiczne (zdolne ranić istoty odporne na broń zwykłą). Błękitne Strachulce atakują jednym *uderzeniem pazurów.* Z chwilą otrzymania „śmiertelnego" ciosu zostają zabite i **nie dzielą się** na kolejne demony.

Magia: Błękitny Strachulec nie dysponuje żadnym czarem.

Magiczne przedmioty: Błękitne Strachulce nie dysponują żadnymi przedmiotami magicznymi.

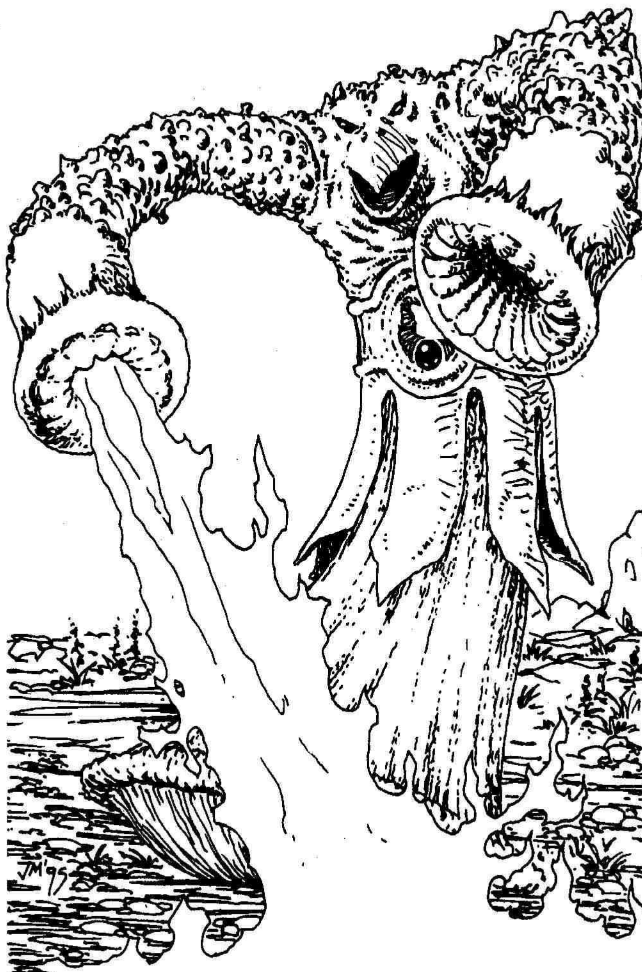
Ostatnimi z demonów Tzeentcha są

Płomieńce

Są one odpowiednikami Bestii Nurgla lub Stworów Slaanesha. Podobnie jak i tamte demony, Płomieńce są zależne od potężniejszych od nich samych istot demonicznych – są zawsze kontrolowane przez Panów Przemian i wykonują ich polecenia. Między innymi z tego powodu Płomieńców nie spotyka się samotnie. Jeżeli Mistrz Gry chce wykorzystać je w swoich scenariuszach, powinien pamiętać, że oprócz nich, gdzieś w pobliżu powinien znajdować się Pan Przemian, a to z kolei jest już opcją zarezerwowaną dla **bardzo** doświadczonych drużyn.

Płomieńce poruszają się seriami skoków, wykonywanych dzięki posiadaniu grzybiastego ciała. Wciągają powietrze, po czym wypuszczają je pod dużym ciśnieniem, na podobieństwo meduz.

Za każdym takim demonem ciągnie się sznur maleńkich wyobrażeń okolicznych wydarzeń. Powstały one z płomieni demona. Malutkie, uformowane z płomienia figurki parodiują i przekręcają zachodzące wokół nich wydarzenia, po czym giną w ogniu Płomieńca bądź też, gdy demon oddali się nieco, powoli rozpływają się w magiczne chmurki, a później w nicość.



Wygląd: Płomieniec jest jednym z najdziwniejszych demonów, jakie znane są uczonym i demonologom. Jego ciało zbudowane jest w całości z magii, dlatego często jest półprzezroczyste. Demon posiada dwa zakończone okrągłymi otworami ramiona, z których pluje magicznym ogniem (stąd wzięła się jego nazwa), lecz w ogóle nie ma nóg. Miast tego korpus kończy się mięsistą, grzybiastą bulwą. Płomieniec skacze w powietrzu, wymachując swymi pokracznymi ramionami.

Demon nie posiada głowy, odpowiednik twarzy jest, podobnie jak u Strachulców, umieszczony w klatce piersiowej. Niektóre z demonów mają duże, podobne do ptasich dzioby, część zaś ma w ich miejscu uzbrojone w kły paszcze.

Charakter: Chaotyczny (Tzeentch).

Cechy psychologiczne: Płomieńce są niewrażliwe na jakiekolwiek oddziaływania psychologiczne.

Zasady specjalne: Poza Pustkowiami Chaosu Płomieńce podlegają *niestabilności.* W istotach żywych wzbudzają *strach.* Są niewrażliwe na ataki zwykłą bronią, ich własne są traktowane jako magiczne (mogą ranić istoty odporne na zwykłą broń). Płomieńce mogą gryźć dwukrotnie w ciągu jednej rundy. Dodatkowo mogą dwukrotnie wystrzelić płomienie. Te ataki mogą być zastosowane zarówno w walce na odległość (do 6 metrów), jak i w czasie walki wręcz. Płomienie mogą zostać skierowane w dowolnym kierunku. Jeżeli magiczny płomień trafi cel, zadaje K6 trafień o S 3. Każdy, kto zostanie trafiony magicznym płomieniem demona, musi natychmiast przeprowadzić test **CP**. Jeżeli będzie on nieudany, ofiara zostaje zmuszona do ucieczki z pola walki.

Demon porusza się skokami o długości do 18 metrów długości i 2 metrów wysokości.

Magia: Płomieńce nie znają żadnych zaklęć.

Przedmioty magiczne: Płomieniec nie posiada żadnych przedmiotów magicznych.

Charakterystyka Pana Przemian

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
6	90	95	7	7	40	100	10	90	90	90	90	90	30

Charakterystyka Błękitnego Strachulca

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	35	25	3	3	5	70	1	90	20	20	20	20	01

CharakterystykaRóżowego Strachulca

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
4	50	45	4	3	5	60	2	90	90	90	90	90	01

Charakterystyka Płomieńca

Sz	WW	US	S	Wt	Żyw	I	A	Zr	CP	Int	Op	SW	Ogd
9	35	45	5	4	11	40	2	0	90	0	90	90	0



Mityczna Europa ma też ciemną stronę. W rzeczy samej, jest to mroczny świat, z rzadka rozświetlany błyskami światła, które niczym twierdze powstrzymują napór cienia. Prawdziwa miłość, prawdziwa wiara, nadzieja, dobroczynność i stateczne piękno katedr wybudowanych ku chwale Boga lśnią w ciemnościach, będąc zapowiedzią obiecanego wszystkim sprawiedliwym cudownego życia po życiu. ***Maleficium*** *traktuje jednak o ciemności...*

Tymi słowami rozpoczyna się **The Maleficium** – drugi z dodatków do gry **Ars Magica**, zapoznający graczy z istotami nie z tego świata. Ten jednak, w przeciwieństwie do **Pax Dei** koncentruje się na diabłach i demonach, na przeciwnikach Boga i wrogach rodzaju ludzkiego.

The Maleficium składa się z siedmiu rozdziałów i dwóch dodatków, w których zawarto dokładny opis Mitycznego Piekła. Autor, Christopher Earley, nie ograniczył się do prostego wyliczenia diabłów i stworów z piekła, nie to było też chyba jego celem. Skupił się na dokładnym opisie Piekła, hierarchii diabłów, motywów kierujących ich działaniami, na zapoznaniu czytelnika ze sposobami, w jakie słudzy Szatana czynią zło.

Rzecz jasna, **The Maleficium** nie jest opisem prawdziwego Piekła. Opisywane w nim Królestwo Szatana jest przeznaczone do wykorzystania w czasie rozgrywania sagi, w której w roli adwersarzy występują moce piekielne. Mimo to większość z zawartych w podręczniku koncepcji ma swoje bezpośrednie korzenie w wierzeniach średniowiecznych i w średniowiecznej filozofii chrześcijańskiej. Uległy one jednak takiemu przetworzeniu, by w pełni pasowały do częściowo wymyślonego świata Mitycznej Europy.

W rozdziale pierwszym zapoznajemy się z motywami, które kierują ludźmi oddającymi cześć diabłom oraz z historią satanicznych kościołów. Wbrew temu co się powszechnie sądzi, żądza bogactwa i władzy nie jest głównym czynnikiem pchającym rozmaitych nieszczęśników w szpony Szatana. Zdecydowana większość „historycznych" diabolistów była wyznawcami pogańskich bóstw, które, broniąc się przed inwazją chrześcijaństwa, połączyły się z Szatanem w myśl zasady, że „wróg mojego wroga jest moim przyjacielem". Jak się jednak okazało, jedynym, który odniósł korzyść z takiego sojuszu, był Diabeł. W rozumieniu ludzi, a także w „rzeczywistości" zarówno naszego świata, jak i Mitycznej Europy, pogańscy bogowie przeistoczyli się z czasem w rozmaite demony i piekielne sługi, a ich wyznawcy, nie chcąc porzucać dawnej wiary, zwrócili się ku satanicznym obrzędom.

Drugi rozdział oferuje możliwość zrozumienia dość skomplikowanych zagadnień filozoficznych, które leżą u podstaw diabolizmu. Zapoznajemy się tu ze średniowieczną koncepcją trzech królestw niebieskich – Prawdziwego Nieba, w którym przebywa Bóg, Ziemi oraz Piekła. Każde z tych królestw ma swoje odbicia w innych, każde powstało z woli i przyzwolenia boskiego. Zrozumienie tej teorii (co moim zdaniem jest dość trudne) stanowi konieczny wstęp do właściwego poznania Piekła, do umiejscowienia go w świecie Mitycznej Europy.

Równie ważną sprawą jest zrozumienie różnic pomiędzy duchem a duszą. Po przeczytaniu tego fragmentu książki nie powinniśmy już mieć problemów ze zrozumieniem tych dwóch pojęć.

Duch i dusza odgrywają tu bardzo ważną rolę i oba te byty są kluczem do zrozumienia całego dodatku. Po pierwsze, diabły pożądają zarówno duszy, jak i ducha, jednak dla człowieka ważniejsza jest ta pierwsza. Duch jest bowiem jedynie swego rodzaju łącznikiem między jaźnią śmiertelnika a jego duszą. (Dlatego np. możliwe jest uratowanie swej nieśmiertelnej duszy kosztem ducha). Po drugie, zrozumienie tych dwóch pojęć ułatwi nam wykrycie różnicy pomiędzy diabłem a demonem. Diabłem nazywamy upadłego anioła, który na stałe przebywa w Piekle, natomiast przez demona rozumiemy ziemską projekcję jego ducha, która przybrała materialne kształty. Wszystko to jest być może dość skomplikowane, jednak w **Maleficium** wytłumaczono to znacznie obszerniej i chyba znacznie lepiej niż ja w tych kilku zdaniach.

Bardzo ciekawa jest kolejna część książki, w której opisano Mityczne Piekło. Wyjaśniono w jaki sposób powstało, kto nim włada i jak wygląda hierarchia piekielna. Ciekawi dowiedzą się zatem, że piekło podzielone jest na kręgi, a diabły na eszelony. Eszelon odzwierciedla pozycję polityczną, jaką cieszy się dany diabeł, jest odzwierciedleniem jego mocy i wielkości rządzonej przezeń domeny.

W rozdziale tym zamieszczono też opis wyglądu Piekła i stosunków panujących pomiędzy poszczególnymi diabłami, informacje na temat sposobów zdobywania dusz, ich liczenia i wykorzystywania.

Oczywiście, w tego rodzaju książce nie mogło się obejść bez opisania poszczególnych rodzajów piekielnych stworzeń, nie wszystkim bowiem wiadomo, że diabły są tylko niektórymi z mieszkańców piekła. Opisano samego Szatana, siedmiu diabłów odpowiedzialnych za grzechy główne, Obserwatorów, czyli aniołów, które dały się ponieść cielesnym żądzom, a które są odpowiedzialne za utrzymanie piekielnej struktury, nefilimów powstałych po zagładzie rasy gigantów – owoców wspomnianej żądzy anielskiej, zwykłych diabłów, bestie piekielne i astasianów – malutkie duchy.

Kolejne rozdziały zapoznają nas z rozmaitymi formami demonów, ich mocami psychicznymi i fizycznymi, sposobami kuszenia ludzi. Autor przedstawia różnice, jakie dzielą opętanie, kuszenie i zniewolenie, podaje nam możliwości otwarte dla piekielnych wysłanników i rozmaite maleficia przez nie czynione. Ale cóż to jest maleficium? Otóż można przetłumaczyć ten wyraz jako zło czynione przez diabły czy też demony, a w kontekście użytym w podręczniku jest to oznaczenie specjalnych mocy, dzięki którym demonom łatwiej jest osiągnąć swój cel. Można to też rozumieć jako swego rodzaju dostępne im czary. W Polsce tłumaczy się ten wyraz jako „czarostwo".

Odrębną częścią książki jest rozdział poświęcony przywoływaniu demonów, zawieraniu z nimi piekielnych paktów, wypełnianiu zobowiązań, nauce czarów pomocnych przy kontrolowaniu wysłanników czarta itp.

Szczególnie ciekawie przedstawia się sprawa wywoływania diabłów i rozkazywania demonom. Nie jest to łatwe, bowiem do udanego i bezpiecznego przywołania piekielnych wysłanników konieczne są duże umiejętności magiczne, olbrzymia wiedza i spory łut szczęścia.

Koniec dodatku składa się z bestiariusza, w którym „potwory" zostały uszeregowane w kolejności wzrastającej mocy, także porad, dzięki którym wszystkie podane wcześniej informacje można wykorzystać we własnej sadze oraz dodatków, opisujących dość ciekawą dla niektórych graczy opcję, a mianowicie stworzenie maga, który zajmuje się sztukami zakazanymi. Nie muszę chyba dodawać, że w wypadku odkrycia takiej osoby cała sprawa nie kończy się li tylko wykluczeniem z grona członków Zakonu Hermesa...

Osobiście uważam, że **The Maleficium** nie jest książką, którą mógłbym z czystym sumieniem polecić nieco młodszym fanom gier. Trudny, aczkolwiek bardzo literacki język, dość skomplikowane pojęcia filozoficzno-religijne i sam temat dodatku nie składają się na lekturę, która sama wchodzi do głowy. Ta książka nie jest po prostu przeznaczona dla początkujących graczy **Ars Magica**. Mimo to osoba, która ciekawa jest, w jaki sposób nasi przodkowie postrzegali świat wrogich nam demonów, na pewno uzna ten dodatek za wyjątkowo cenny. Wiele informacji, które są w nim zawarte, można wykorzystać w większości systemów fantasy; na przykład sposób przywoływania demonów, ich opanowywania i odsyłania jest – rzekłbym – wzorcowy. Moją uwagę zwrócił też piękny styl, w jakim książka jest napisana oraz głęboka wiedza i znajomość tematu przez autora.

Czytając podręcznik nie należy oczywiście zapominać, że wszystkie zawarte w nim informacje mają znaczenie jedynie w grze, a osoby, które z wypiekami na twarzy będą kartkować książkę, mając nadzieję, że odnajdą w niej formułę przywołania demona, odejdą nieco rozczarowane.

Może jednak warto przy sobie nosić szczyptę soli?...

Artur Marciniak

Pax Dei

Pax Dei, czyli „Pokój Boży" to podręcznik do trzeciej edycji systemu **Ars Magica**. Jest on kompendium wiedzy gotowym do wprowadzenia w rzeczywistość Mitycznej Europy. Dotyczy przejawów istnienia Boga i jego królestwa. Stanowi zarazem przeciwieństwo Maleficium – dodatku traktującego o szatanie i Piekle.

Autorzy, Sam Chupp i Leigh Ann Hildebrand nie tylko znaleźli, ale i wybrali najbardziej przydatne do gry materiały, dotyczące funkcjonowania religii w ówczesnym świecie. Potraktowali temat dość wyczerpująco, zamieszczając wiele opisów, cennych rad, charakterystyk popularnych podówczas wierzeń i poglądów, za to mniej liczb, wykresów i tabelek – zepsułyby one charakter książki, która w założeniu ma być istną skarbnicą wiedzy o światopoglądzie człowieka średniowiecznego. Osoby, które przyzwyczaiły się do wydań innych popularnych systemów RPG, mogą z początku poczuć się zawiedzione, bowiem nie znajdą tu kolorowych ilustracji, nowych przedmiotów magicznych, ani czarów itp. No cóż, pozostaje tylko zagłębić się w treść, docenić zawarte tu informacje i na koniec uznać przewagę **Pax Dei** nad innymi tego rodzaju dodatkami...

Wiadomo, że istnieje wiele wyobrażeń o Bogu i Niebie, różnych opinii wielu teologów, sprzecznych zazwyczaj ze stanowiskiem historyków. Dlatego też powstała ta książka. Trzeba mieć na uwadze, że przedstawia różne poglądy, ale wszystkie one odnoszą się do Mitycznej Europy i tak też należy je traktować w grze.

☆ ☆ ☆

Pierwszy rozdział ma charakter wstępu i traktuje ogólnie o całym zagadnieniu. Za to w rozdziale drugim można już poznać bliższe szczegóły, dowiedzieć się o manifestacji Boga na Ziemi, o aurze boskiej (dominium), źródłach jej powstawania oraz typach (spokojna, wzburzona, litościwa, sprawiedliwa), a nawet o konfliktach z innymi aurami. Poznamy też prawdziwy *Młot na Czarownice* – specjalne, Prawe Dominium. Znajdziemy opis trzech królestw: Nieba, Ziemi i Piekła oraz dowiemy się, co je ze sobą wiąże. Nie zamierzam tu wyjaśniać wszystkiego, starczy że powiem, iż stanowią one odzwierciedlenia Prawdziwego Nieba – źródła mocy boskiej. Zależności między tymi trzema królestwami są równie ważne jak skomplikowane.

W następnym rozdziale mamy możliwość poznania związków duchowieństwa z magami hermetycznymi i stosunku wysłanników Boga do Zakonu Hermesa. Autorzy wymienili tu najbardziej typowe rodzaje współpracy między boskimi wysłannikami a zgromadzeniami magów. Ponadto wprowadzili nową zdolność – Pobożność, rozbudowali zasady dotyczące zalety Prawdziwa Wiara (*True Faith*), opisali cechy duchownych. Czytelnik znajdzie tu opisy sakramentów oraz błogosławieństw, przedstawionych w bardzo przystępny sposób – na pierwszym miejscu stawiając sens tych rytuałów, a dopiero potem stosowanie współczynników i zdolności przypisanych do systemu **Ars Magica**.

Jeden z rozdziałów zainteresuje chyba wszystkich prowadzących. Mówię mianowicie o opisie hierarchii Nieba i wspomnianych już trzech królestw. Oczywiście należy pamiętać, że wszystko stanowi interpretację autorów, jednak trzeba im przyznać, że zrobili to w sposób bardzo sugestywny. Przeczytamy więc o archaniołach, serafinach, cherubinach, o Raju, Czyśćcu, Piekle i Nowym Jeruzalem. Autorzy po raz kolejny udowodnili, że podchodzą do tematu poważnie – przedstawili nam, w oparciu o wiele przekazów z okresu Średniowiecza, dość dogłębny obraz religijnych przekonań człowieka tamtych czasów. Rozdział ten jak zresztą cały dodatek niczego nie narzuca i jest po prostu swego rodzaju bankiem informacji, z których prowadzący grę korzysta wedle własnej woli, mogąc je przyjmować wybiórczo i modyfikować odpowiednio do sytuacji.

Następna z części podręcznika została poświęcona charakterystyce zjawisk nadprzyrodzonych, tchniętych siłą boską. Godne uwagi są materiały o świętych. Pytania typu: kto może zostać świętym i kim taki człowiek jest wobec Boga znajdą tu swoje odpowiedzi. Dla leniwych przedstawiono opisy kilku najbardziej znanych świętych. Ponadto rozszerzono w tym rozdziale reguły tak rzadkich zjawisk, jakimi są cuda. Można tu znaleźć informacje wyjątkowo użyteczne dla postaci duchownych, dotyczące egzorcystów i egzorcyzmów, a także wiele elementarnych faktów historycznych, głównie związanych z papieską stolicą Mitycznej Europy.

Pax Dei opisuje nowy element – instytucję Pobożnego Maga – maga hermetycznego, który w wyniku swoich przemyśleń i doświadczeń decyduje się zwrócić ku Światłu bez odrzucania daru magii. Zdarza się to rzadko, a jednak niektórzy z magów w trakcie swych poszukiwań mają tę nikłą szansę otarcia się o działalność sił boskich. Takie odkrycie może być przyczyną zmiany sposobu widzenia świata i mag może nagle zacząć postrzegać wszystko dookoła, włącznie z hermetyczną magią, jako dzieło Boga. Zrywa wówczas wszelki kontakt z dawnymi przyjaciółmi, niszczy swoje zapiski, laboratorium, pozbywa się chowańców i postanawia prowadzić kontemplacyjny tryb życia. Jeśli znajdzie pomocną dłoń duchownego, przyjmie drugi chrzest i komunię, stanie się innym, nowonarodzonym człowiekiem. Zdolności magiczne przypisuje łasce Boga, zapomina o swej ciemnej przeszłości. Przez następne lata pracuje i kontempluje, uświadamiając sobie swą śmiertelność, aż do czasu, kiedy to otrzymuje wiadomość od anioła (!). Przechodzi coś w rodzaju nauki boskiej magii – bez używania ksiąg wywodzących się z magii hermetycznej i używa tę moc w imieniu Boga. Tak w wielkim skrócie wygląda typowa historia Pobożnego Maga. Cały rozdział poświęcono zasadom tworzenia tej postaci i jej roli w grze. Sposób życia takiej postaci w zasadzie wyklucza możliwość przystąpienia do drużyny, dlatego najczęściej (jeśli nie w ogóle) spotyka się je jako bohaterów niezależnych.

Do suplementu dołączono związaną tematycznie sagę *Cestus Dei*. Jest to bardzo trudna i długa Saga (na co nie wskazywałaby objętość), przeznaczona dla doświadczonych graczy. Powiem tylko tyle, że wszystko zaczyna się od wieści na temat Świętego Graala, a kończy konfliktem na skalę całej Mitycznej Europy.

Książka opatrzona jest ponadto krótkimi, za to wyśmienitymi opowiadaniami, których bohaterami są członkowie zgromadzenia Smuga Mgły (*Mistridge*).

Ten podręcznik ten, podobnie jak **Maleficium**, powinien posiadać każdy szanujący się Opowiadacz **Ars Magici**, jeśli tylko rzeczywiście chce, by jego opowieści były ciekawe i bogate w nieodłączne elementy Mitycznej Europy. Nie jest on zwykłą książką, którą czyta się od deski do deski, a nawet nie jest typowym dodatkiem do gry fabularnej. Napisany został z myślą o tym, aby każdy Opowiadacz mógł czerpać z niego potrzebne wiadomości i dostosowywać je do własnych sag. Ten podręcznik nie zawiera mapek, opisów artefaktów, nie przedstawia Boga rozpisanego na kilkanaście współczynników. I dlatego właśnie przewyższa te, które znam z innych systemów fantasy. Dlatego też, że wykorzystuje teorie filozoficzne tamtego okresu nie tylko dla ozdoby. Oddaje atmosferę tamtych wieków i przekazuje mentalność ludzi Średniowiecza, co dotąd pomijano w mniej lub bardziej wzorowanych na Średnich Wiekach systemach **RPG**.

Choć treści zawarte w książce nie są tak groźne w niepowołanych rękach jak w wypadku **Maleficium**, to jednak nie należy powierzać jej ludziom nie znającym jej przeznaczenia. Bo mimo, że nic nowego z dziedziny teologii w niej znaleźć nie można, ani też stać się dzięki niej domowym egzorcystą, to niezdrowy zapał niczego dobrego nie przyniesie. A wtedy i dzwony na nieszpory nie pomogą...

Piotr Leszczyński

Emil Leszczyński

Daemonicus confessio

Wszystkie informacje zawarte w tym artykule nie dotyczą świata, w którym żyjemy, ale mają swoje miejsce w świecie kreowanym przez autora. W związku z tym, że niektóre treści mogą być uznane za objawy satanizmu, oświadczam, że nie należę do żadnego tajnego kultu czy sekty. Wszystko, co zawarłem poniżej jest owocem moich przemyśleń, powstałych po przeczytaniu kilkudziesięciu książek, obejrzeniu tyluż filmów i rozmowach z ludźmi, którzy są obdarzeni specyficznym rodzajem wyobraźni. Jeżeli ktoś uważa, że nie jest jeszcze w pełni ukształtowany psychicznie, niech zaniecha dalszego czytania. Nie chcę komuś zaszkodzić. To tyle, mam nadzieję, że nie obraziłem niczyich uczuć.

Nie wiem, czy moje myśli znajdą zrozumienie. Nie jestem nawet przekonany, czy ktoś w ogóle będzie chciał ich wysłuchać. Jedno jednak wiem na pewno – muszę spróbować przekazać swoją wiedzę, zanim nadejdzie czas. Kimkolwiek jesteś, wiedz, że dla mnie jesteś spadkobiercą wiedzy, którą zbierałem przez lata. Wiedza ta nie cieszy się w żadnym ze światów dobrą opinią, a to z tego powodu, że jest niewygodna dla istot, których dotyczy. Przepraszam za ten enigmatyczny styl wypowiedzi, ale chciałbym przekazać jak najszybciej, a zarazem jak najwięcej informacji.

Zacznę od tego, że się przedstawię. Nie pamiętam swojego prawdziwego imienia, ale zamiast niego używam pewnego dźwięku, który często słyszę w moich myślach, a który – jak mi się wydaje – jest moim imieniem. Nazywać mnie możesz Mfisz. Chyba jeszcze jestem człowiekiem, a napewno kiedyś nim byłem. Już jako młody chłopiec fascynowałem się umysłem ludzkim, jego funkcjonowaniem, możliwościami, kojarzeniem i kształtowaniem pojęć. Całkiem wcześnie, bo zaledwie w wieku siedmiu lat, zacząłem zadawać pytania: czym jest życie, po co żyjemy i czy śmierć to absolutny koniec. Na wszystkie z tych pytań otrzymałem odpowiedzi, gdy poznałem religię. Stało się jednak tak, że religia zbytnio krępowała moje rozmyślania i nadeszła pora na magię. Niestety, był to o jeden krok za daleko i wpadłem w wir wydarzeń, które dla tak wrażliwego człowieka, jakim wtedy byłem, okazały się zbyt ciężkie. Jednak udało mi się, kosztem mojej psychiki, rodziny i spokojnego życia.

Wszystko rozpoczęło się w momencie, gdy zabrałem się za najczarniejszą dziedzinę sztuki tajemnej jaką jest demonologia. Niestety, jest to najbardziej nieprzewidywalny i niebezpieczny rodzaj magii. Wtedy jednak byłem jeszcze zadufany w sobie. Na moje wezwania przybyło coś naprawdę przerażającego i odrażającego – demon zła. Jakże wtedy żałowałem tego, co się stało. Może wydać się dziwne, dlaczego nie zginąłem, ale może Ty, który mnie słuchasz, będziesz mógł to odgadnąć. Demon zniszczył mi życie, pochłonął moją rodzinę do szóstego pokolenia wstecz i odebrał jej całą nadzieję na przyszłość. Teraz nikt już nie pamięta moich przodków, potomków ani nawet mnie samego. Zostałem naznaczony piętnem, które do dnia dzisiejszego na mnie ciąży jak najgorsze przekleństwo. Udziałem każdej osoby, którą spotkam, staje się straszliwy los absolutnego zapomnienia. Taka osoba nie tylko traci życie, ale też nie zostawia po sobie żadnych wspomnień, nawet wśród najbliższych.

Zrozpaczony, załamany i gotowy umrzeć, postanowiłem ze sobą skończyć. W noc przed samobójczą śmiercią miałem dziwny sen. Sen o mnie samym, w którym moje nogi walczyły jedna z drugą o to, w którą stronę pójść. Jedna chciała w lewą, druga w prawą, a ja patrzyłem na to z przerażeniem, wypatrując własnej drogi w otaczającej ciemności. I zobaczyłem: samotne, wystraszone małe dziecko, do którego oblizując się, powoli podchodziła straszliwie zniekształcona bestia. Całą swoją siłą woli zmusiłem ciało do posłuszeństwa i kiedy w końcu ruszyłem na potwora, obudziłem się. Zrozumiałem treść snu. Poznana przeze mnie sztuka demonologii mogła być wykorzystana nie tylko do złych, ale i dobrych celów. Wszak z jej pomocą będę mógł walczyć z demonami zła i w ten sposób, przynajmniej w minimalnym stopniu, naprawić to, co wcześniej zniszczyłem. Od tego dnia świat codzienny, zwykły, ludzki przestał dla mnie istnieć. Zagłębiłem się



w wewnętrzny świat myśli i świat nocy, gdzie odnalazłem wiele odrażających istot, z którymi walczyłem. Zmieniłem się ze zwykłego człowieka w niewolnika posłusznego idei niszczenia zła, stałem się pogromcą demonów.

Wiele złych bytów zginęło z mojej ręki. Dziś zakończyłem przygotowania do dzieła, które uwieńczy moje życie – chcę zabić najpotężniejszego, najbardziej mrocznego i bezlitosnego demona zła. Wiem, że może to być ostatnia rzecz jaką zrobię, dlatego zostawiam to



pytanie moim następcą, tym, którzy mnie zrozumieją i którzy być może będą w stanie dokończyć moje dzieło, jeśli mnie się nie powiedzie. Przekaz myślowy, który odbierasz, wędruje w czasie i przestrzeni, w związku z czym możesz go odebrać zanim go wyślę lub też miliony lat później.

Tak czy inaczej, pragnę przekazać Ci moją wiedzę o demonach i jeżeli jest w Tobie choć trochę prawdziwej siły i dążenia do wiedzy, wysłuchaj mnie do końca.

***

Warto, abyś na początek dowiedział się kim lub czym są demony. Jest ich całe mnóstwo zarówno pod względem ilości, jak i rodzaju. Bardzo trudno stwierdzić, czy podejrzana osoba, którą odbieramy zmysłami lub nawet pozazmysłowo jest demonem, czy też nie. Pewien mędrzec napisał, że demon to bezosobowa moc nadprzyrodzona – duch podrzędny bogom. Inny filozof określił demona jako ducha złego bądź dobrego, mającego wpływ na losy ludzkie. Ja nie potrafię podać uniwersalnej definicji, wiem jednak, że istnieje zasadnicza różnica między ludźmi, a demonami. My, ludzie stworzeni przez bogów, jesteśmy obdarzeni wolną wolą, demony są natomiast niewolnikami idei, której służą najlepiej jak potrafią, niczym bogu.

Demony zamieszkują świat sąsiadujący z naszym, jest to świat idei – myśli czystych, nie zbrukanych formą. Świat ten przeplata się, przenika, styka i układa równolegle z naszym. Kto rządzi wzajemnymi zależnościami światów, pozostaje tajemnicą bogów. Ze świata idei wiedzie droga prowadząca ku bogom, gdzie wędrują ludzkie dusze, które na to zasłużyły. Świat idei odwiedziłem wiele razy, ale drogi do bogów nie odnalazłem, może stanie to się już wkrótce.

Nasz świat jest w pewnym sensie odbiciem, tworem świata idei. Każda rzecz jaka istnieje w naszym świecie, ma swoją formę i treść. Formą jest wszystko, co można odebrać zmysłami, czyli: kształt, kolor, zapach, smak, dźwięk. Treścią natomiast to, co odbieramy myślami, czyli wyobrażenia, emocje. Najpierw musi zostać stworzona idea rzeczy, aby mogła z niej powstać treść. Później, kiedy treść zostanie przyobleczona w formę, rzecz staje się widzialna dla zwykłych ludzi. Idea zawsze jest ta sama, niezmienna, natomiast treść i forma mogą być różne. Na przykład idea człowieka jako istoty wolnej zawarta jest w każdym z nas. Treść stanowiąca wyobrażenie człowieka i jego emocje są u każdego inne. Każdego można określić inaczej: dobry, zły, nielubiany, podejrzany etc. Pod względem formy również mamy prawie nieskończoną liczbę możliwości: niski, garbaty, gruby etc.

Tworzenie idei, z której natychmiast powstaje treść i forma to przywilej bogów, którzy czynią to bez problemu. Tylko niewielu ludzi dysponuje wystarczającą siłą, ducha i wyobraźni, żeby ta wizja samoczynnie nabrała formy i treści. Potrafimy tworzyć idee, dla których musimy jednak sami znajdywać treść, a później formę. Rzeźbiarz wymyśla ideę dzieła sztuki, następnie w jego umyśle powstaje treść – obraz tej idei, czyli wyobrażenie rzeźby. Teraz pozostaje mu tylko siąść do roboty i wyrzeźbić formę. Tak jak mówiłem, demony są różnorakie, ja jednak podczas moich podróży wyróżniłem ich trzy grupy. Postaram Ci się je przedstawić.

***

Pierwszą grupą demonów są duchy elementarne, przynależne czterem żywiołom ziemskim: Wodzie przynależą duchy nazywane Nimfami; Ogień przenikają i służą mu Salamandry; Sylfy odpowiadają za Powietrze; Gnomy natomiast za Ziemię. Jakkolwiek ich nazwy mogą Ci się wydać znajome, nie mają one nic wspólnego z istotami, które spotkasz w materialnym świecie. Duchy elementarne podobne są do dzieci. Dręczą ludzi, szczególnie tych, którzy próbują nimi rządzić. Tylko Ci, którzy potrafią nad nimi w pełni panować, mogą wydawać im rozkazy. Są one identyfikowane z okultystycznymi siłami natury, bo w rzeczywistości nimi właśnie są. Te duchy to najczęściej spotykane na Ziemi demony. Znajdują się wszędzie, gdzie mamy do czynienia z czterema żywiołami. Jeżeli można by mówić o charakterze poszczególnych demonów, to o duchach elementarnych możemy powiedzieć, że są obojętne, neutralne. Czynią zarówno dobro, jak i zło, nie rozróżniając ich od siebie. Dlatego też nie są odpowiedzialne za to, co robią. Pełna odpowiedzialność za ich czyny przechodzi na tych, którzy im rozkazują. Duchy elementarne zostały stworzone wraz ze światem i liczba ich

jest niezmienna. Nie można ich zniszczyć, ale można je schwytać, przegonić, zaprzęgnąć do wykonywania prac.

Forma, o której wcześniej mówiłem, tworzona jest przez duchy elementarne; to one przetwarzają, przenoszą, kontrolują materię. Tak więc, jeśli chcesz zapanować nad materią, musisz wpierw zapanować nad duchami elementarnymi. Panowanie nad nimi równoznaczne jest z wyrwaniem się spod ich wpływu, który odczuwamy na codzień. Jakże często nie możemy powstrzymać się od jedzenia, picia, musimy walczyć z chłodem, gorącem – a wszystko to uzależnia nas od demonów elementarnych. Są one na swój sposób przekorne – kiedy chcesz, żeby było ciepło, akurat robi się chłodno. Często im bardziej czegoś żądasz od nich, tym bardziej one robią Ci na przekór. Tylko zachowując rozsądek i wewnętrzną kontrolę będziesz mógł je wykorzystywać do własnych celów. Demony elementarne słuchać się będą tylko takiego człowieka, który nie obawia się ich żywiołu. Ale zanim do tego dojdzie, trzeba przejść przez odpowiednie próby. Wykonuje się je raz w życiu i albo są udane, albo nie. Najpierw należy się zdecydować, jakiemu żywiołowi stawić czoło. Później należy udać się na miejsce próby, gdzie trzeba po trzykroć wezwać demony elementarne, oznajmiając swoje zdecydowanie i chęć podjęcia się próby. Pamiętaj jednak, że próba to nie tylko wyzwanie rzucone żywiołowi, ale i samemu sobie. Jeżeli nie potrafisz panować nad własnym ciałem, nie uda Ci się. Demony elementarne będą atakować te miejsca Twojego ciała, nad którymi nie masz pełnej kontroli. Jeżeli masz słabe mięśnie, nie przyzwyczajone do wysiłku, to w najmniej odpowiednim momencie odmówią Ci one posłuszeństwa – na przykład pływając dostaniesz skurczu.

Próba ognia, to przełamanie strachu przed bólem. Od poddającego się próbie wymagane będzie wystawienie się na ból i przetrzymanie go. Przejście po rozżarzonych kamieniach czy zanurzenie i utrzymanie dłoni w gorącej wodzie to tylko niektóre z możliwości. Tylko Ci którzy panują nad własnym ciałem i są w stanie wytrzymać ból, przejdą próbę bez uszczerbku – dowodząc tym samym, że są godni rozporządzać Salamandrami – demonami ognia.

Próba powietrza, to wykazanie swojej odwagi wobec majestatu wszechogarniającej przestrzeni. W rzeczywistości strach przed pustą przestrzenią jest dla nas strachem przed samotnością. Jeżeli uda Ci się przez rok żyć w całkowitym odosobnieniu, próba zostanie zaliczona. Pamiętaj o tym, że podczas próby nie możesz kontaktować się z nikim. Odpowiednim miejscem na próbę może być: jaskinia, pustynia, czy szczyt góry. Próba zakończona pomyślnie to prawo rozkazywania Sylfom.

Ziemia daje wyzwanie w postaci niezdobytego szczytu, rozpadliny, pionowej ściany – zdobądź któreś z nich, a jeżeli będziesz wystarczająco wytrzymały, Gnomy spojrzą na Ciebie łaskawym okiem. Nie sam szczyt czy ściana jest Twoim celem, ale przełamanie własnego zmęczenia. Istotne jest abyś osiągnął moment, w którym ciało odmawia Ci posłuszeństwa, kiedy wiesz że jesteś już u kresu sił. Musisz przełamać swoje zmęczenie i zmusić ciało do przekroczenia tej granicy, na której słabsi upadną, żeby nie podnieść się więcej.

Woda to żywioł wymagający opanowanego i umiejętnego wykorzystania siły. W trakcie gwałtownej burzy przepłyń przez szalejący wir wodny lub potężny wodospad, a Nimfy staną się Twoimi sługami. Właściwa próba to umiejętne wykorzystanie samego żywiołu. Pamiętaj, że działając w harmonii z naturą możesz osiągnąć cel mniejszym nakładem sił, niż sprzeciwiając się jej. Musisz przełamać strach i spokojnie poddając się ruchowi wody, umiejętnie wraz z nią omijać niebezpieczne miejsca.

Jeżeli pokonasz jedną z tych prób, demony elementarne odpowiedniego żywiołu będą musiały ulec Twoim stanowczym rozkazom i służyć Ci na tyle, na ile masz silną wolę. Gdybyś próbował im rozkazywać po nieudanej próbie, musisz liczyć się z tym, że niedługo umrzesz w niewyjaśniony, całkiem przypadkowy sposób. Uważaj więc. Nieudana próba to także ta, w której oszukiwałeś lub w jakiś sposób sobie ją ułatwiłeś. Wyzwanie, którego się podejmujesz, musi być naprawdę trudne, prawie niemożliwe – pokonanie takich przeszkud jest godne późniejszych zaszczytów. Podświadomie będziesz wiedział, jakie wyzwanie jest wystarczające, żeby to był właśnie ten najważniejszy Sprawdzian.

Przejście tych wszystkich czterech prób otworzy Ci drogę do panowania nad światem materialnym. Bez tego nie zapanujesz nad demonami przybywającymi ze świata idei. Taki jest pierwszy etap prawdziwego pogromcy demonów.

A oto tylko niektóre nagrody czekające na zwycięzcę: ten, kogo będą się słuchały Nimfy, bez obaw postawi stopę na powierzchni wody; rządzący Gnomami zobaczy przez grube warstwy skał ukryte diamenty; wiatr nie poruszy nawet fałdy odzienia pana Sylfów; a płomienie ognia będą się łasić przed tym, który rozkazuje Salamandrom.

***

Czas, abyś dowiedział się czegoś o demonach należących do drugiej grupy. Są one bardzo silnie związane z umysłem, ja nazywam je duchami myśli ludzkich.

To o czym myślimy, co czujemy nie znika ot tak, ale błąka się wraz z nami w formie duchów myśli. Każda nasza myśl dobra czy zła kieruje się do miejsca jej odpowiadającego. Jeżeli myślimy o kochanej osobie, to duchy myśli będą właśnie tam dążyły. W wypadku, gdy myśl nie jest skierowana lub gdy cel jest niemożliwy do osiągnięcia, duchy myśli wracają, obsiadając nas niczym muchy. Pół biedy, jeśli są to tylko dobre myśli. Problemy pojawiają się, gdy myśli są przepełnione złem. Duchy myśli, które nas otaczają, próbują wykonywać to, czym są przepełnione. Załóżmy, że życzymy komuś niechybnej śmierci, a osoba ta z jakichś powodów nie jest osiągalna przez duchy myśli. Cóż, takie duchy wracają do nas i jeżeli są wystarczająco silne, mogą doprowadzić nawet do naszego zgonu.

Siła duchów myśli zależy od siły woli, jaką autor autor nadał swojemu rozkazowi. Zależy też od tego, jak silny opór stawi adresat, gdyż to właśnie na niego będą oddziaływać duchy myśli – im większa jest jego niezaleność, tym silniejszym duchom myśli będzie mógł się opierać. Zwykły człowiek nie jest w stanie zagrozić swoimi duchami myśli innemu zdrowemu człowiekowi. Wystarczy jednak prosty zabieg magiczny, aby wzmocnić myśl na tyle, że będzie mogła zabić. Obrona przed duchami jest już o wiele bardziej skomplikowana. Wymaga dosyć żmudnego rytuału, który musi być odprawiony odpowiednio wcześnie, zanim duch myśli przystąpi do dzieła. Z pewnością pamiętasz, co mówiłem o duchach myśli, które odbite od swojego celu wracają do swojego stwórcy. Krótko mówiąc – duchy myśli są obusieczne. Można je scharakteryzować podobnie jak demony elementarne. Są obojętne i wykonują tylko to do czego zostały powołane. W odróżnieniu jednak od demonów elementarnych, które mogą oddziaływać bezpośrednio tylko na materialną naturę człowieka, duchy myśli uderzają w jego psychikę. Przeważnie atakują podczas snu, kiedy nie kontrolujemy naszych myśli. Koszmary i piękne marzenia senne to właśnie obrazy duchów myśli, które nas otaczają. Do nich należą także natarczywe, ciągle powracające wizje, np.: o samobójstwie czy o morderstwie.

Wszystko co sobie wyobrażasz, odbija się w Tobie, warto więc wiedzieć, jak się przed tym uchronić. Najprościej byłoby myśleć tylko o rzeczach pozytywnych i przyjemnych, ale to nie jest takie łatwe. Dlatego oprócz opanowania własnego ciała, musisz poskromić własne myśli. Obserwuj myśli i reakcje. Twoje poczynania muszą być kontrolowane przez Ciebie, przez Twoją świadomość. Obserwacja samego siebie pozwoli Ci poznać, jakie sytuacje wywołują u Ciebie niepożądane myśli i dlaczego, a to z kolei pozwoli Ci ich unikać lub przeciwstawiać się im.

Duchy myśli są wytworem ludzkiego umysłu i wokół niego się skupiają. Ludzie, a w zasadzie ich uczynki, są dla nich pożywieniem. Każda akcja wykonana zgodnie z sugestią ducha myśli

jest dla niego pożywką, pozwalającą mu na jeszcze większy wpływ na umysł swojego żywiciela. Jeżeli człowiek jest w stanie uporać się z natrętnymi, niechcianymi wizjami, duch myśli po jakimś czasie zaczyna słabnąć, aż w końcu umiera.

***

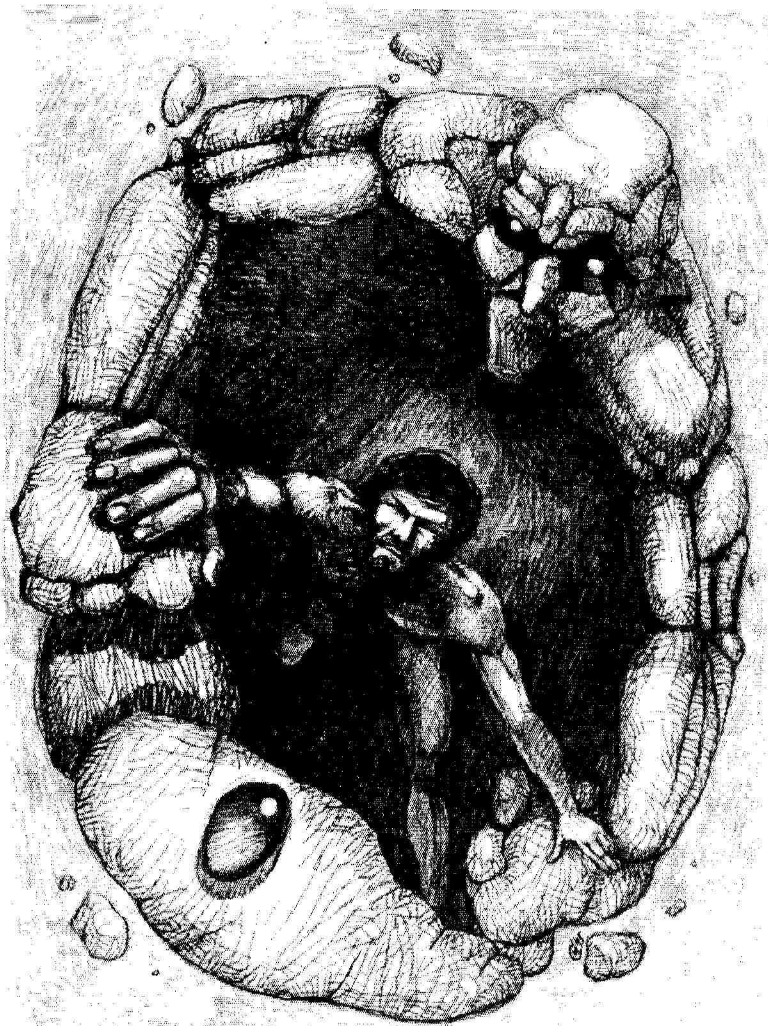
Zanim przedstawię Ci demony z ostatniej grupy, powiem Ci czym jest sen. Nie jest to tylko odpoczynek ciała, podczas którego odzyskujemy siły. Sen to pewnego rodzaju wyłączenie fizycznej natury człowieka. Jeżeli jest odpowiednio głęboki, najczęściej kiedy jesteśmy wyjątkowo zmęczeni, możemy osiągnąć stan, podczas którego otworzą nam się drzwi do świata idei. Nie musimy jednak do niego wchodzić, aby mieć do czynienia z zamieszkującymi go demonami.

Już w głębokim śnie umysł będzie otwarty na ataki duchów myśli. Będą to tylko obrazy na tyle realne, aby odbić się mocno na naszej psychice. Sam, bez przygotowania, nie przekroczysz drzwi do świata idei. Aby tego dokonać, będziesz musiał panować nad swoimi myślami. We śnie nie masz takiej możliwości. Czasami jednak, kiedy śnisz, jeden z demonów może wciągnąć Cię przez wrota wbrew twojej woli. W takim przypadku wszystko co zobaczysz i dokąd zajdziesz zależeć będzie właśnie od niego – niektóre obrazy mogą utkwić na stałe w Twoim umyśle, stając się straszliwym ciągle powracającym koszmarem. Jak widzisz sen to z jednej strony piękne chwile odpoczynku, a z drugiej niemiła perspektywa zostania szaleńcem.

Do świata idei wejdziesz nie tylko we śnie, ale także poprzez medytację. Tym sposobem, przebywając w półśnie będziesz mógł zanować nad własnymi myślami. Po przyjęciu odpowiedniej do medytacji pozycji, będziesz musiał poprzez oddech i skupienie osiągnąć stan relaksu. Teraz, gdy przestaną docierać do Ciebie odgłosy z zewnątrz oczyść umysł z wszelkich myśli i skup się na obrazie drzwi prowadzących do świata idei. To proste, wystarczy zobaczyć drzwi i przez nie przejść. Co za nimi zobaczysz, to już zależy od otaczających Cię demonów i od tego na ile kontrolujesz swoje myśli. W żadnym jednak wypadku nie próbuj wyrywać się z medytacji. Możesz to zrobić dopiero po ponownym przekroczeniu drzwi, czyli po wyjściu ze świata idei. Gwałtownie przerywając medytację, zanim przekroczysz wrota, zerwiesz połączenie ze swoim ciałem. W tym momencie wszystko będzie zależeć od tego, kto pierwszy odnajdzie drzwi wyjściowe. Jeżeli Ty, to połączenie z ciałem zostanie przywrócone. Jeżeli demon, to jesteś odcięty, gdyż właśnie zajął on Twoje miejsce w pustym ciele. Do własnego ciała będziesz mógł się zbliżyć i je oglądać, ale nie dostaniesz się do środka zanim nie wypędzisz stamtąd demonicznego lokatora. Z tym problemem zetkniesz się tylko podczas wchodzenia do świata idei poprzez medytację. Podczas snu nie powinno się to zdarzyć, chyba że będziesz tego bardzo mocno chciał – w ten sposób oderwać się od ciała uda się tylko komuś nadzwyczajnemu.

***

Nadszedł czas na trzecią grupę demonów, nazywanych demonami boskimi. Istoty te zostają stworzone jako idea żywa sama w sobie. Każdy z bogów wpływa na wszystkie istniejące światy poprzez swoją wolę, której obrazem i wykonawcami są właśnie demony boskie. One to stają się tym dla boga, czym dla nas duchy myśli ludzkich. Demon boski, który jest obrazem do jej spełnienia na tyle na ile potrafi. Staje się zarazem swoją ideą przewodnią, jak i niewolnikiem tej idei. Jako idea wypełnia się treścią, którą tworzy z powstałych z własnych myśli duchów myśli. W ten sposób otoczony duchami, jakie sam tworzy, napędza kolejne wizje. Jak widać taki demon potrafi szybko się rozrosnąć. Można by powiedzieć, że mógłby nawet przerosnąć samego boga, ale tak nie jest. Wynika to z tego, że jest pozbawiony wolnej woli, dąży tylko do tego co jest jego ideą, myślą przewodnią. Jeszcze jedną rzeczą go ograniczającą jest sam bóg, który tworząc ideę demona włożył w nią tyle mocy ile uważa, że potrzeba do jej wykonania. Demon nigdy nie stanie się potężniejszy od boga, gdyż moc potrzebna na to jest równa całej mocy jaką posiada bóg. Tak powstały demon stałby się sam bogiem, a jego twórca przestałby istnieć.



przypadkowej myśli boga, nie będzie na tyle silny by osiągnąć swój cel. Tylko demony będące przejawem zamierzonej woli boga, będą dysponowały. mocą na tyle potężną, aby wypełnić „siebie" do końca.

Demon boski staje się najpierw ideą, wyrazem woli boskiej i jako taki właśnie byt pojawia się w świecie idei. Następnie natchniony wolą stwórcy, dąży

Demon boski będący istotą świata idei prędzej czy później, w zależności od jego myśli przewodniej, zetknie się lub będzie chciał wykorzystać świat materialny. Na świat materialny oddziaływuje na dwa sposoby – poprzez demony elementarne lub wpływa na umysły ludzkie. Człowiek jest ważnym elementem w pośrednictwie pomiędzy oboma światami. Po pierwsze jesteśmy

podatni na duchy myśli ze świata idei, a po drugie możemy wywierać wpływ na świat materialny. Jeżeli wola człowieka zostanie skierowana zgodnie z myślami demona, to nie dość, że efekty tego będą dostrzegalne w świecie materialnym, to jeszcze powstaną odpowiednie duchy myśli poszerzające władzę demona w świecie idei.

W świecie materialnym demony boskie mogą się ukazać, dopiero wtedy gdy przybiorą materialną formę. Tworzą ją za pomocą demonów elementarnych, które zmuszają do służenia im i stworzenia czegoś w rodzaju ciała. Wygląd ciała może być różnorodny, od straszliwej mięsistej bestii z rogami i ogonem, po półprzezroczystą zjawę. To jak będzie wyglądała postać zależy od tego jakiej idei służy. Mając kogoś zabić będą straszne i potężne fizycznie. Próbując kogoś oszukać przybiorą postać o miłej powierzchowności, godną zaufania. Demony boskie, posługując się demonami elementarnymi, mogą przekształcać swoje ciała, manipulować materią, z której są stworzone, itd. W zależności od aktualnego planu, będą przybierać odpowiednią postać. Bezpośrednio, w postaci materialnej, nie pojawiają się jednak często w świecie materialnym. Wynika to z dużego nakładu sił jakie musi włożyć demon w zapanowanie nad olbrzymią liczbą demonów elementarnych, które stworzą jego ciało. Później, przebywając w świecie materialnym, demon boski, cały czas musi kontrolować demony elementarne, żeby się nie rozlazły i trzymały jego ciało w całości.

O wiele bezpieczniejsze dla demona są próby podporządkowania sobie umysłu ludzkiego lub też samo opętanie. Demon wpływa na umysł ludzki poddając mu sugestie poprzez duchy myśli, które tworzy i wysyła do słabego i podatnego na nie człowieka. Dla demona jest to najłatwiejszy sposób wpływania na świat materialny, ale zarazem najmniej pewny i dokładny. Nawet najsłabszy człowiek może w pewnym momencie otrząsnąć się i odrzucić niechciane myśli. Poza tym nie zawsze dana osoba poddająca się sugestiom postąpi dokładnie tak jak tego chce demon. Na przykład ktoś otoczony przez myśli o kradzieży może nie wykonać zadania do końca, gdyż zostanie schwytany przed popełnieniem zbrodni.

Pewniejszym sposobem, ale zarazem kosztowniejszym dla demona, jest opętanie. Opętanie to oderwanie myślowej strony człowieka od jego ciała i zastąpienie jej świadomością demona. Demon nie musi tworzyć ciała od nowa, tylko je przejmuje – wkłada niczym ubranie. Świadomość dawnego właściciela ciała zostaje wydarta na zewnątrz, bez zerwania więzi łączących go z ciałem. Pod więzi podłącza się świadomość demona, który może w każdej chwili zwrócić ciało z powrotem prawowitemu właścicielowi. Oprócz możliwości podłączenia i odłączenia świadomości człowieka poprzez więzi, demon może jeszcze wpływać na jego umysł, niszcząc go lub przekształcając na swoją korzyść. Często zdarza się, że człowiek, którego ciało opuścił demon jest zmieniony umysłowo do tego stopnia, że po jakimś czasie sam zaprosi do siebie demona. W opętanym ciele demon może zrobić dokładnie to co chce, a zarazem odpowiedzialność za popełnione uczynki przejdzie na osobę, której ciało wykorzystał. W ten sposób on sam, działając, pozostaje w ukryciu.

Demony boskie w rzeczywistości nie mają charakteru. Wykonują posłusznie wolę z jakiej powstały i tylko na jej podstawie możesz określić ich charakter. Są beznamiętne i dążą zawsze do swojego celu, będącego spełnieniem tworzącej je woli boga. Te dobre, będą pomagać nam, ludziom, inne w ogóle nie zauważą naszego istnienia, a jeszcze inne będą chciały nas zniszczyć. Walczyć jednak należy z tymi, które chcą naszej zguby, czyli demonami zła.

Tak jak już Ci mówiłem demony w wyjątkowych wypadkach odwiedzają nasz świat (ujawniają się w naszym świecie) w materialnej postaci. Dochodzi do tego tylko w wyjątkowych sytuacjach, na przykład wtedy, gdy muszą unicestwić innego demona, który również przybrał postać materialną. Najczęściej jednak demony załatwiają swoje sprawy w świecie idei lub wpływają stamtąd poprzez ludzi na świat materialny. Czasami pojawiają się w naszym świecie dzięki woli człowieka. Dla demona to wspaniała rzecz pod warunkiem, że nie przeszkadza to w jego planach. Przyzwany demon może zrobić faktycznie wszystko, czego mu nie zabroni przywołujący, a w większości przypadków człowiek jest za słaby na zakazanie demonowi czegokolwiek. Przywołanie demona dobra jest niesłychanie trudne, ale jeżeli cel jest szlachetny i przywołanie dosyć silne, to ten przybędzie. Demon neutralny nie odpowie w ogóle, chyba że jego plany przewidują taką możliwość. Natomiast demon zła z miłą chęcią zjawi się na każde wezwanie, aby wykorzystać okazję jak najlepiej dla siebie samego. Demony zła często nawet o to zabiegają, wpływając na człowieka, aby je przyzwał. Odpowiedzialność za wszystko, co uczyni przyzwany demon przechodzi na przyzywającego, dlatego demony zła tak chętnie przybywają.

Dla mnie, pogromcy demonów właśnie demony zła stały się obiektem polowań, gdyż to one dążą zawsze do szkodzenia ludziom. Walka z nimi oczyszcza nasz świat z niegodziwości. Walka ze złem, która była, jest i zawsze będzie walką człowieczą – wiecznym wyborem wolnej woli człowieka. Jeżeli odebrałeś moje przesłanie to znaczy, że obdarzony jesteś specjalnym Darem, a skoro tak to warto abyś z jego pomocą rozpoczął swą walkę ze złem i z jego demonami. Ja będę Twoim przewodnikiem, przekażę Ci naukę o tym jak z demonami walczyć.

***

Zanim rozpoczniesz poszukiwania demonów, musisz się poważnie przygotować. Zacznij od swojego ciała i umysłu. Poprzez trening siłowy i wytrzymałościowy musisz osiągnąć stan, w którym będziesz panował nad całym ciałem. W ćwiczeniach dojdź do miejsca, kiedy mięśnie odmówią Ci posłuszeństwa i przełam swoją słabość. Wstawaj zawsze wcześnie rano o tej samej porze. Utrzymuj siebie i swoje ubrania w czystości. Odżywiaj się tylko warzywami i pij czystą wodę. Odrzuć wszelkie pokusy życia codziennego i zastąp je pracą nad samym sobą. Śpij w godzinach, które przeznaczysz na sen. Uważnie zaplanuj co będziesz robił przez cały dzień i trzymaj się ściśle tego planu. Wraz z ćwiczeniami nad ciałem, prowadź ćwiczenia umysłu. Zacznij od zwykłego rozmyślania o każdym kolejnym dniu. Zastanów się czy napewno chcesz zostać pogromcą demonów. Musisz nauczyć się oczyszczać umysł z myśli. Nie możesz kierować się emocjami, ale zdrowym rozsądkiem i wcześniej przygotowanym planem. Uodpornij się na sytuacje stresowe. Nie możesz nigdy dać się wytrącić z równowagi. Zastanów się co jest Twoim strachem wewnętrznym i przełam go. Musisz być odporny na strach, w innym wypadku stanie się on Twoją zgubą. Na koniec wypracuj technikę tworzenia myśli na zawołanie. Zamknij oczy i spróbuj przywołać obraz jakiejś konkretnej rzeczy. Staraj się zmieniać jej kolory, kształt, sposób ustawienia, ale wszystko to musi wychodzić od Ciebie i wyglądać dokładnie tak jak tego sobie życzysz – nie mogą to być przypadkowe kształty.

Panując w pełni nad własnym umysłem i ciałem możesz rozpocząć próby czterech żywiołów. Wcześniej mówiłem już jakiego typu są to próby, Ty sam musisz wybrać odpowiednie dla siebie. Przed każdą z nich zawołaj trzy razy nazwę demonów danego żywiołu i stanowczo zakrzyknij, że podejmujesz się próby. Demony elementarne dadzą Ci w jakiś sposób znać, że wyzwanie zostało przyjęte i próba rozpoczęta – Sylfy ściągną silny wiatr, Gnomy zatrząsną ziemią, Nimfy spowodują deszcz, a Salamandry zaczną uderzać piorunami. Na zakończenie próby znaki powtórzą się. Jeżeli próba zakończyła się pomyślnie wszystko nagle ucichnie. W przeciwnym wypadku znaki przybiorą na sile – jesteś zgubiony, ratuj się i nigdy już więcej nie próbuj. Od tej chwili demony niepokonanego żywiołu będą Cię dręczyć.

Będąc zwycięzcą wróć do miejsca, w którym rozpocząłeś próbę. Tutaj odnajdziesz kamień będący nagrodą od

demonów elementarnych. Każdy człowiek otrzymuje swój osobisty kamień i jako zwycięzca będziesz wiedział od razu, który to jest. Po czterech udanych próbach otrzymasz cztery kamienie. Pilnuj ich jak oka w głowie.

Czas teraz na przygotowanie magicznego miecza. Potrzebne Ci będą następujące materiały, z których własnoręcznie musisz wykonać miecz: złoto, srebro, rtęć, żelazo, miedź i ołów. Każdy z poszczególnych metali odpowiada za żywioł: złoto i srebro to Powietrze; rtęć to Woda; żelazo i miedź to Ogień; natomiast ołów to Ziemia. W tworzenie miecza musisz włożyć całą swoją duszę. To jaki kształt mu nadasz będzie miało znaczenie później. Z pewnością musi być dobrze wyważony, poręczny i odpowiadający Twojemu ideałowi piękna broni. Gdy miecz będzie gotowy rozkaż demonom elementarnym każdego z żywiołów, aby wzmocniły go jak tylko potrafią najlepiej – jeżeli jesteś zwycięzcą czterech prób, wypełnią twoje polecenia. Oprócz miecza musisz zdobyć lampę na olej, czerwone i czarne ubranie, żelazną obręcz na głowę i pierścień z ametystem. To rzeczy niezbędne, będące niemalże Twoim ciałem. Nie może ich dotykać nikt inny poza Tobą.

Potrzebne rzeczy już masz czas zdecydować co dalej? Polowanie rozpocznij od poszukiwania demonów boskich złych, w naszym świecie materialnym. Pamiętać jednak musisz, że na tym się nie skończy. Jak już rozpoczniesz walkę, to będziesz za każdym razem grzązł coraz bardziej i bardziej, aż nie zauważysz nawet jak będziesz musiał wejść do świata idei – tak, właśnie tam. Warto więc, zanim na dobre rozpęta się demoniczna zawierucha, zwiedzić świat przyszłych zmagań. Sposób na wejście do niego podawałem wcześniej, ale przypomnę, że dokonać tego możesz podczas medytacji. Pamiętaj jednak, aby mieć przy sobie miecz i cztery kamienie (otrzymane po próbach). Aby ustrzec swoje ciało pozostające w świecie materialnym przed atakami demona, mieczem wykonaj wokół siebie zamknięty okrąg wewnątrz którego usiądziesz i zagłębisz się w medytację. Na okręgu połóż cztery kamienie: na północy kamień Ziemi, na południu Ognia, na wschodzie Powietrza i na zachodzie Wody. Gdy ujrzysz drzwi do świata idei, wśród myśli pozwalających Ci je przekroczyć umieść myśl o tym, że zabierasz ze sobą miecz – w ten sposób wkroczysz tam uzbrojony.

Po przekroczeniu drzwi zobaczysz obrazy swoich duchów myśli, możesz je przegonić oczyszczając umysł, tak jak tego się nauczyłeś. Nieudana próba spowoduje jeszcze większy natłok obrazów, tak więc musisz zrobić to jak najszybciej. Gdy osiągniesz pożądany stan oczyszczenia umysłu, wszystko wokół zniknie i znajdziesz się w pustce. Wyobraź sobie teraz jakąś powierzchnię, na której będziesz mógł stanąć. Obróć się i uważnie spójrz w drzwi, którymi wszedłeś. Myślami spraw, aby świeciły się i były wyraźnie widoczne. Teraz już możesz udać się w kierunku, w którym chcesz rozpocząć poznąwanie tego dziwnego świata. Za każdym razem kiedy krajobraz się zmieni lub pojawią się dziwne obrazy sprawdź ile z tego co widzisz pochodzi od Ciebie. Jeżeli coś nie jest produktem Twoich myśli, natychmiast zakreśl wokół siebie mieczem okrąg na płaszczyźnie, po której kroczysz. W przypadku gdyby był to demon boski, nie będzie mógł przebić się przez Twój okrąg. Jeżeli coś innego będziesz mógł spróbować zmienić to swoimi myślami. Tak czy inaczej postępuj ostrożnie, wszak od momentu w którym pokonasz cztery próby żywiołów będziesz pod stałą obserwacją demonów. Reszta zależy od Ciebie i Twojego postępowania. W świecie idei wszystko kierowane jest za pomocą myśli i od nich zależy co zrobisz lub co się stanie. To co zobaczysz w świecie idei może Ci się wydać znajome ze snów, możesz znaleźć odpowiedzi na swoje pytania, może nawet odnajdziesz drogę prowadzącą do bogów. W każdym razie będzie to Twoje osobiste doświadczenie. Pamiętaj, że musisz zapoznać się ze światem idei, aby móc w nim walczyć i pokonać demony. Zapoznaj się więc z prawami w nim rządzącymi, wieloma niezmiennymi miejscami, które mogą Ci pomóc poruszać się, a może nawet stworzyć coś w rodzaju mapy. Uważaj jednak na wszelkie objawy pomocy i chęci zawarcia układów – zasada jest jedna: zawsze polegaj tylko na sobie i swoim mieczu. Bezpiecznie wyjść z medytacji możesz tylko po ponownym przekroczeniu drzwi, stąd ważne jest ich wyraźne oznaczenie. Mieczem posługuj się tylko do tworzenia kręgów zabezpieczających i tylko w sytuacjach ekstremalnych użyj go do obrony. Pamiętaj jednak, że w przypadku gdybyś ranił demona nie wolno Ci za żadne skarby wyjść z kręgu zabezpieczającego do czasu, kiedy ten opuści to miejsce. Zabicie demona musi być zamierzone i przygotowane, a nie przypadkowe jak podczas zwiedzania świata idei.

Gdy już oswoisz się ze światem idei, możesz rozpocząć swoją karierę pogromcy demonów. Jak szukać złych demonów? Czas rozpocząć łowy! Nie jest to takie proste, poza paroma wyjątkami kiedy mamy do czynienia z jawnym objawianiem się demona, niszczącego miasto, czy grasującego w jakimś grobowcu. Demony najczęściej działają w ukryciu i uderzają wtedy, gdy uznają, że pole działania zostało dobrze przygotowane. W trakcie poszukiwań warto trochę popytać i dowiedzieć się czy w ostatnich czasach ktoś podejrzanie szybko zdobył władzę – może odbyło się to na drodze paktu z demonem. Może usłyszysz o jakiejś katastrofie, wybuchu wojny czy pladze zarazy – to wszystko mogą być objawy działalności demonów. Tego typu historie warto sprawdzać, nie muszą one bezpośrednio mieć związek z demonami, ale mogą Cię do nich zaprowadzić.

W pobliżu takich podejrzanych miejsc wchodź do świata idei, uważnie obserwując czy gdzieś nie kryją się demony. Z reguły wokół demona roi się od duchów myśli, których obrazy jednoznacznie wykażą co demon zamierza. Musisz jednak bardzo uważać, przy spotkaniach z nimi i w razie najmniejszej nawet oznaki, że coś jest nie w porządku, rysuj mieczem zabezpieczający okrąg.

Poruszanie się po świecie idei jest niebezpieczne i żmudne, gdy podróżujemy w nim sami. Jeżeli jesteś mocno wierzący i godny pomocy od swojego boga, poproś go w modlitwie o błogosławieństwo i przewodnika. Cała modlitwa musi być wyjątkowo szczera i poparta faktycznymi zasługami i poświęceniem na rzecz wiary. Nie może wynikać z twojej własnej próżności czy strachu. Musisz mieć wewnętrzny argument za tym, że przewodnik w świecie idei jest Ci potrzebny. Jeżeli modlitwa zostanie wysłuchana, w najbliższym śnie spotkasz się ze swoim przewodnikiem.

Przewodnika możesz zdobyć jeszcze w inny sposób, poprzez zawarcie umowy z mniejszym demonem boskim. Jeżeli będziesz miał wystarczająco dużo szczęścia, taki demon sam się zjawi oferując swoje usługi. Uważaj jednak na to co będzie mówił i w jaki sposób reagował na Twoje warunki współpracy. Z pewnością odkryjesz między wierszami ukryty cel demona. Nigdy nie zgadzaj się na warunki, które w najmniejszym stopniu budzą wątpliwość. Najlepiej jeżeli umowa zawarta zostanie na określony czas, gdyż czas życia demona jest niemal wieczny, natomiast Twój nie i możesz nie wypełnić niektórych jej warunków umierając wcześniej. Złamanie umowy danej demonowi boskiemu kończy się zawsze fatalnie – nie próbuj więc tego.

Posiadając przewodnika w świecie idei możemy przy jego pomocy przeszukiwać interesujący nas teren – bez potrzeby narażania własnej osoby. Jednak to czego będziesz żądał od przewodnika musi być jasno i jednoznacznie określone. Nie możesz spytać się go czy znajdują się tu jakieś demony, bo odpowie Ci, że tak – wszak on też jest demonem. Zawsze pytaj się o najsilniejszego demona boskiego znajdującego się na danym obszarze, o jego myśl twórczą, co zamierza, jak wygląda i w jakim jest stanie. Te informacje pozwolą Ci określić z czym masz doczynienia. Zawsze staraj dowiedzieć się jak najwięcej przy jak najmniejszej liczbie zadawanych pytań.

Załóżmy, że wiesz już gdzie jest bestia, w postaci materialnej. Na ogół gdzieś w okolicy znajduje się miejsce

rytuału przyzywającego ją lub też otwarta je0st brama pomiędzy dwoma światami. Z reguły brama przypomina świecący pentagram umieszczony na czarnej ścianie, którego dwa ramiona zwrócone są ku górze. Z bramą będziemy mieli do czynienia w przypadku, gdy demon sam wtargnął do naszego świata. Jeżeli jednak został wezwany przez człowieka – w 999 przypadkach na 1000 tak jest – będziemy mieli do czynienia z dwoma kręgami, w które mogą być wpisane różnego rodzaju znaki. Ważnym jest odnalezienie tych miejsc, gdyż demon zjawi się właśnie tu, gdy odprawimy rytuał przyzwania.

Zanim jednak go odprawisz musisz zebrać jak najwięcej informacji na jego temat. Znaki w okręgach mogą Ci coś o nim powiedzieć, jednak nie ma nic bardziej przydatnego, jak imię samego demona. Każdy demon posiada kilka imion nadanych przez ludzi, ale tylko jedno wśród nich jest najważniejsze, to



imię idei jakiej służy i jaką wypełnia. Znając to imię będziesz mógł łatwo przywołać demona do kręgu. Jeżeli go jednak nie znasz, to wezwanie okaże się trudniejsze. W przypadku bramy przyzwany demon wyjdzie właśnie z niej. W przypadku dwóch kręgów jeden z nich jest kręgiem przywołującego, drugi zaś kręgiem demona. Ustalenie tego nie będzie trudne, gdyż wewnątrz kręgu przyzywającego znajduje się figura jednoznacznie określająca, jego przynależność.

Nie istnieje taki demon boski, który nie przybędzie na dźwięk swego prawdziwego imienia, jednak zważ na to, że osoba znająca imię demona jest dla niego bardzo niewygodna. Demon będzie dążył za wszelką cenę do zniszczenia człowieka znającego i używającego jego imię. Czy znasz jego imię, czy też nie, aby go wezwać będziesz musiał odprawić cały ceremoniał przyzwania, który teraz Ci przedstawię.

***

Na początek musisz narysować mieczem dwa nie stykające się i nie zawierające się okręgi. Zanim jednak to zrobisz oczyść powierzchnię, na której je narysujesz. Oczyść ją zarówno w sposób materialny, tak aby była płaska, jak i duchowy. Za pomocą siły woli zmuś demony czterech żywiołów, aby ją oczyściły. Dopiero po tym będziesz mógł wykonać okręgi, nie odrywając miecza od powierzchni i nie wchodząc do żadnego podczas rysowania. W okrąg demona wpisz mieczem, także jednym ruchem i bez wchodzenia do niego, pentagram. Jeżeli używasz wcześniej wykonanego okręgu demona lub bramy, to wokół niego narysuj mieczem swój okrąg, który będzie miał za zadanie uwięzić demona.

W przypadku wzywania demona złego jedno ramię pentagramu ma być skierowane w kierunku okręgu przyzywającego, gdy będziesz wzywał inne demony to dwa ramiona skieruj w tę stronę. W okrąg przyzywającego, wpisz trójkąt równoboczny i znowu gdy będziesz wzywał demona złego wierzchołek trójkąta musi być skierowany w kierunku okręgu demona, natomiast przy wzywaniu innych demonów w tym kierunku musi być skierowana podstawa. Lampę ustaw na tej części trojkąta, która jest najbliżej okręgu demona, ty zaś stań po przeciwnej stronie Na przykład: jeżeli lampa stoi na wierzchołku, to Ty staniesz na podstawie przeciwnej do niego.

Przyzywając demona bez zamiaru zniszczenia go, wdziej czarną szatę z haftowanymi znakami w kolorze pomarańczowym. W przypadku gdy zamierzasz go zniszczyć, załóż na siebie szatę czerwoną z dodatkami w kolorze ognia, krwi i rdzy. Na głowę załóż żelazną obręcz, na palec żelazny pierścień z ametystem, w prawym ręku trzymaj miecz, a w sakwie przy pasie cztery kamienie.

Zanim zapalisz lampę, wsłuchaj się raz jeszcze w swe myśli i postaraj się je uspokoić. W modlitwie poproś swego boga o wsparcie i siłę, w walce którą będziesz musiał stoczyć. Wezwać demona boskiego samemu jest łatwo, ale rozkazywać mu możesz tylko i wyłącznie w imieniu jakiejś zbiorowości ludzi – najlepiej jeżeli ludzi tych jednoczy silna wiara. Taką zbiorowością mogą być ludzie skupieni wokół jednej idei, np.: grupa pogromców demonów, jeżeli mi ufasz i cel Twój jest zgodny z moim, możesz wypowiadać się w moim imieniu, pamiętasz moje imię – Mfisz.

Czas zapalić lampę i rozpocząć wezwanie. Skoncentruj się cały na tym, aby wezwać demona. Do ostatniej chwili staraj się nie myśleć o tym, że chcesz go zabić. Jeżeli nie znasz imienia demona, wzywaj go po jego uczynkach, np.: wzywam demona, który spalił miasto XXX; lub tego, który został wezwany z tego kręgu – w przypadku gdy korzystasz ze znalezionego wcześniej kręgu czy bramy. Twój głos musi być stanowczy i władczy nie wolno Ci się wahać, myśli muszą być pewne. Jeżeli wiesz od jakiego boga pochodzi dany demon, wzywaj go jako jego sługę, wymawiając właśnie imię tego boga. Podczas wezwania dotykaj ostrzem miecza lampy. Wezwanie powtarzaj trzykrotnie, później przerwa i znowu trzykrotne wezwanie i tak aż do skutku. W przypadku demonów zła demon powinien się pojawić już po pierwszym trzykrotnym wezwaniu, pod warunkiem jednak, że spełniłeś wszystkie wcześniej wymienione warunki. Demony dobra i neutralne mogą się pojawić tylko w wyjątkowych sytuacjach, gdy faktycznie

wezwanie jest wystarczająco silne i szczere.

Musisz uważać na swoje reakcje po ujrzeniu demona, nie możesz sobie pozwolić na strach. Wraz z jego pojawieniem, ukażą się różnego rodzaju zawirowania w przestrzeni, rozlegnie się huk i dziwne przeraźliwe dźwięki, błyski, ohydny zapach oraz zmiany temperatury otoczenia. To wszystko jest na pokaz, po to aby wytrącić przyzywającego ze skupienia. Kiedy tylko demon pojawi się w całej okazałości, każ mu ostro i stanowczo naprawić spowodowane przez niego zniekształcenia w przestrzeni. Jeżeli nie będzie tobie posłuszny, powtórz żądanie jeszcze kilka razy, popierając słowo odpowiednio silnymi myślami, przywołującymi demona do porządku. Gdy i to nie poskutkuje, musisz uznać, że masz do czynienia z demonem dużo silniejszym od Ciebie. W takim przypadku, możesz już w całości przestawić się na atak myślowy, który ma na celu wzmocnienie kręgu wcześniej przez Ciebie narysowanego wokół demona. Po wzmocnieniu kręgu, przyjdzie kolej na wybranie jednego z czterech kamieni. Każdy z nich odpowiada poszczególnym żywiołom i do Ciebie należy decyzja, z którego żywiołu przede wszystkim wykonane jest ciało demona boskiego, stojącego naprzeciw. Jak już to ustalisz będziesz musiał wybranym kamieniem trafić w jego cielsko. Kamień rozproszy demony elementarne danego żywiołu utrzymujące ciało demona w całości – ciało demona zacznie pękać, odpadać i rozsypywać się. W przypadku, gdyby został wybrany kamień żywiołu, którego demony elementarne nie uczestniczą w tworzeniu demonicznego ciała, to kamień po prostu się odbije i upadnie na ziemię. Zdarza się, że ciało demona tworzą demony elementarne kilku żywiołów, w takim przypadku po trafieniu ciała odpowiednim kamieniem, rozproszone zostaną tylko te, które odpowiadają żywiołowi kamienia – ciało demona rozpadnie się tylko w części.

Po rzucie pierwszym kamieniem lub gdy wcześniej wyczuje, że chcesz go zniszczyć, demon przejrzy Twoje plany i będzie chciał się wyrwać z zastawionej pułapki. Zrobi to, przerywając narysowany przez Ciebie krąg, bądź uciekając do świata idei. Tak czy inaczej w tym momencie ważne będzie ile siły woli tchnąłeś w krąg i czy masz czas na skierowanie myśli powstrzymujących demona. Jeżeli ciało demona zacznie się rozpadać, czasu będziesz miał dosyć. W przeciwnym wypadku wszystko zależy od tego, czy demon jest wystarczająco silny, aby przebić krąg. W momencie, w którym ciało demona rozpadnie się w całości, demon przeniesie się do świata idei. Dostanie się tam również, porzucając swe ciało i przebijając się przez płaszczyznę okręgu. Tak czy inaczej krąg narysowany przez Ciebie mieczem też powstał w świecie idei, w związku z czym ucieczka demona, nie poprawia jego sytuacji – można nawet powiedzieć, że pogarsza. Krąg w świecie idei jest o wiele bardziej trwały, w związku z czym nawet potężny demon nie może go przerwać.



Gdy demon zniknie w świecie idei, musisz podążyć tam za nim. Rozpocznij medytację wewnątrz kręgu przyzywającego i nie zapomnij wziąć ze sobą miecza – użyj do tego myśli. Wchodząc do świata idei, niemal od razu zobaczysz demona uwięzionego wewnątrz, świecącego jaskrawym kolorem w niebieskim kręgu. Zapamiętaj ten obraz, gdyż jest to faktyczne położenie Ciebie i demona w świecie idei. Teraz rozpocznie się prawdziwa walka z demonem. Z pewnością pierwsze, co demon zrobi to zmieni wygląd przestrzeni tak, aby Cię zmylić. To mogą być różnego rodzaju zmiany, poczynając od zmiany kierunków, kończąc na całkowitej zmianie otoczenia, w zależności od mocy demona. Pamiętaj, że to wszystko, co widzisz jest owocem myśli demona i za żadne skarby nie daj się zwieść. Nie możesz dać się wprowadzić do kręgu, gdyż tym samym go przerwiesz, uwalniając wściekłego demona. Pamiętaj, aby używać swoich umiejętności oczyszczania umysłu z myśli, zmiany ich i rozróżniania, które myśli pochodzą od Ciebie, a które nie. Właśnie dzięki nim będziesz mógł, niwelować obrazy podsuwane przez demona i zastępować je swoimi. Bardzo ważne jest oznaczenie i stałe utrzymywanie położenia kręgu. Pamiętaj też o pierwszym obrazie, który zobaczyłeś,, wkraczając do świata idei – jest on prawdziwy.

Twoje zadanie tylko z pozoru jest proste. Musisz podejść do kręgu i, nie przekraczając go, wbić w serce demona miecz – miecz jako jedyna rzecz może przekroczyć krąg, nie przerywając go. Jednak w praktyce zadanie to jest ogromnie ciężką próbą i wyzwaniem. Demon będzie próbował Cię omamić. Pokazywać Ci będzie różnego rodzaju obrazy, postacie, zdarzenia, które mają na celu zmylenie, wprowadzenie w pułapkę wejścia do kręgu i odwrócenia od zamiaru zabicia go. Pamiętaj, że musisz odrzucać wszystko, co nie pochodzi od Ciebie. Za nic w świecie nie układaj się z demonem, z którym rozpocząłeś walkę. Nie daj się wytrącić z równowagi, uważaj na emocje, których pojawienie się wywoła lawinę myśli. Emocje zrodzą myśli, które staną się duchami myśli, dążącymi do wzmocnienia danych emocji, które znowu zrodzą myśli itd. Bądź opanowany i miej umysł oczyszczony z niepotrzebnych wizji. Kroczysz po wąskiej i śliskiej drodze, a demon czeka tylko, abyś z niej zboczył – szczególnie uważaj w ostatnim momencie, gdy już dotrzesz do kręgu. Z pewnością zostaniesz zaatakowany obrazami przedstawiającymi rzeczy, będące tym czego najbardziej się boisz. Ujrzysz

swoje słabości, obawy, swoją gorszą stronę i będziesz musiał z nią walczyć. Jej pokonanie wzmocni Cię i da szansę na zadanie ostatecznego ciosu.

Wierz mi, że demon wykorzysta wszystkie Twoje niedopatrzenia i słabości, które powinieneś zlikwidować na poziomie ćwiczeń umysłu i ciała. Jednak to, czym będzie dysponował na Twój temat, będzie pochodziło od Ciebie, z Twojego umysłu, gdzie zanurzy swoje parszywe łapska. To, na ile jesteś odporny i do jakiego stopnia potrafisz utrzymać dostęp do swoich myśli, będzie miało kolosalny wpływ na to, ile demon wyszarpie dla siebie, aby wykorzystać przeciw Tobie. Oczyść się więc z wszelkich obaw i wykorzystaj całą swoją moc. Za pomocą myśli możesz stworzyć tarczę chroniącą przed niechcianymi gośćmi. Kształt, sposób działania i na ile będzie ona silna musisz wymyślić sam. Zaraz po wejściu do świata idei, wykonaj mieczem krąg zabezpieczający Cię przed otoczeniem. W nim to bezpiecznie przygotuj tarczę i umysł do nadchodzącej walki. Weź pod uwagę to, że w tym czasie demon nie będzie czekał cierpliwie i każda chwila zwłoki pozwoli mu na uknucie strategii walki i rozpoczęcie działań przed Tobą. Dotarcie do kręgu i wbicie miecza w serce demona będzie wymagało od Ciebie nie lada wysiłku, musisz jednak wykrzesać z siebie wszystko co najlepsze, wszak tu już nie chodzi tylko o zachowanie życia, ale i o to w jaki sposób demon może później wykorzystać Twój umysł.



Po wbiciu miecza w serce demon powoli zacznie obumierać. Jego postać rozpłynie się, opadając na płaszczyznę kręgu. Uważaj, jeszcze nie wolno Ci wejść do kręgu. Poczekaj, aż do wnętrza okręgu zaczną wpływać duchy myśli, stworzone przez demona. Do czasu, kiedy zakończy się ich wchłanianie, nie próbuj przekraczać kręgu. Teraz za pomocą swoich myśli musisz spowodować, aby krąg zaczął się zmniejszać, aż stanie się punktem. Dotknij czubkiem miecza punktu, który niejako wtopi się w miecz. Dopiero teraz odszukaj drzwi wyjściowe ze świata idei i wrócić do materialnego świata. Wyjdź ostrożnie z medytacji i bez pośpiechu zatrzyj ślady zarówno jednego jak i drugiego kręgu. Nie zapomnij też o zabraniu ze sobą wszystkich czterech kamieni. W tym momencie walkę możesz uznać za wygraną.

W taki oto sposób może wezwać każdego boskiego demona i go pokonać. Co jednak zrobić, gdy demon przerwie krąg i wydostanie się poza niego? Cóż wtedy pozostanie tylko walka. W świecie materialnym możesz zniszczyć tylko jego ciało, w świecie idei zaś przebijając serce demona zniszczysz jego samego i służące mu duchy myśli. Schemat postępowania rozpoczyna się od zniszczenia ciała demona lub zmuszenia go do wejścia do świata idei. Ciało jego zniszczysz za pomocą czterech kamieni, ale możesz tego dokonać także rozkazując demonom elementarnym, aby walczyły z tymi demonami elementarnymi, które tworzą ciało demona boskiego. Nie staraj się jednak mieczem zadawać ran demonowi w świecie materialnym, gdyż nie do tego on służy. Owszem można fizycznie próbować zniszczyć ciało demona, ale jest to tak trudne zadanie, że praktycznie niemożliwe. To tak jakbyś próbował ugasić płynącą lawę. Nawet jeżeli ją ostudzisz to tylko ją wzmocnisz. Pamiętaj, że ciało demona utrzymywane jest przez demony elementarne, a Ty, po pokonaniu czterech prób, jesteś w stanie im rozkazywać. Wykorzystaj ten przywilej na tyle, na ile to tylko możliwe. Są tacy, którzy po zniszczeniu materialnego ciała demona uważają, że jest po wszystkim. Nie wiedzą oni jednak, że w ten sposób tworzą sobie coraz potężniejszych wrogów, którzy przygotowują zemstę w świecie idei – nie bądź głupi ak jak oni.

Gdy krąg zostanie przerwany w świecie idei i demon wydostanie się na zewnątrz, będziesz musiał działać błyskawicznie. Oszacuj szanse na dopadnięcie go i zadanie ciosu mieczem. Jeżeli dojdziesz do wniosku, że się nie uda to natychmiast zabezpiecz się sam, tworząc mieczem krąg ochronny i wlewając w niego jak największą ilość myśli zabezpieczających. Teraz wszystko zależy od tego, co zrobi demon. Może chcieć przerwać Twój krąg lub oddalić się, by później zaatakować. W obu przypadkach musisz mieć dużo szczęścia i siły woli, aby wyjść z tego cało.

To były sposoby walki z demonem, występującym we własnej postaci. Trochę inaczej trzeba postępować z demonem boskim, który kogoś opętał. Będąc w takiej postaci, demon nie odpowie na wezwania. W tym przypadku pojawia się problem ze znalezieniem go. Tylko podczas wchodzenia demona do czyjegoś ciała możemy zaobserwować, że coś jest nie w porządku. Każdy człowiek będzie walczyć z wpełzającym do jego ciała demonem, niestety jedni walczą dłużej, a inni z braku sił poddają się bez walki. Są też tacy szaleńcy, którzy specjalnie proszą demona o wejście do ich ciała – niestety Ci biedacy nie wiedzą, co czynią. Demon boski specjalnie wybiera słabych psychicznie ludzi, których łatwo opętać. Można jednak zorientować się czy dana osoba została opętana, wszak jej zachowanie ulegnie zmianie, nawet jeżeli nieznacznej, to w czasie gdy demon rozpocznie swoje działania. Najbliżsi opętanej osoby zorientują się, że coś jest nie w porządku. Jeżeli masz już przypuszczenia, że dana osoba jest opanowana – jeżeli ktoś Ci powiedział, że zauważono dziwne zachowanie, czy poprostu wtedy kiedy posiadasz talent wyczuwania, że coś

jest nie tak – to zanim zrobisz cokolwiek będziesz musiał sprawdzić jeszcze jedno. Wejdź do świata idei w pobliżu opętanej osoby i sprawdź w jakim stanie jest jej duch – uważnie obserwuj co się dzieje wokół. Na podstawie otaczających opętanego duchów myśli zorientujesz się, czy demon zniszczył go psychicznie, czy jeszcze nie. Sam demon nie będzie widoczny w świecie idei. Wróć do świata materialnego i zdecyduj, który rodzaj wypędzania demona z ciała wybierasz. Jeżeli nie zależy Ci na uratowaniu ducha osoby opętanej, to wykonaj wokół jej ciała mieczem zamknięty krąg. Prawdziwe trudności pojawią się w momencie, gdy chcesz aby opętana osoba wróciła do swego ciała. Zniszcz ciało, a demona, który będzie musiał automatycznie przenieść się do świata idei, złapanego w narysowany krąg zniszcz, przebijając mieczem serce. Będziesz musiał, nie uszkadzając ciała, przekonać demona, aby je opuścił. Dokonasz tego za pomocą modlitwy, zaklinania, używając silnej wiary, której jesteś oddany. Niech siła twojej woli będzie dla niego rozkazem. Zmuś go do opuszczenia ciała. Niestety tu będziesz musiał już mieć za sobą olbrzymią siłę, którą uzyskasz jedynie z błogosławieństwa swego boga. Bez tej mocy nie ma szans, by demon Cię usłuchał.

Jeżeli nie dysponujesz taką siłą, możesz wybrać inny, niestety bardzo niebezpieczny sposób. Musisz przekonać demona, aby opuścił ciało opętanego i wskoczył w Twoje, aby jednak do tego doszło, będziesz musiał udowodnić mu, że bardziej mu się opłaca przebywać wewnątrz ciebie. Oprócz tego będziesz musiał otworzyć się na wszelkie ataki z zewnątrz, czyli zrezygnować z ochrony własnego ciała. Wierz mi, ryzyko jest ogromne. W momencie, w którym demon wskoczy do Twego ciała, będziesz miał chwilę na to, aby podjąć walkę. Jeżeli będziesz zbyt wolny demon wyrwie z ciała Twoje jestestwo i odrzuci najdalej jak to możliwe – wtedy jesteś zgubiony. Jeżeli jednak uda Ci się w porę przyjąć i wytrzymać pierwsze uderzenie, będziesz musiał sprostać niewyobrażalnie wręcz trudnemu zadaniu. W walce z demonem, która odbywa się na zewnątrz ciała możesz się zabezpieczyć, odgrodzić i stąd podejmować ataki. Tu nie ma takiej możliwości ochrony. Będziesz musiał walczyć w myślach, pamięci, mięśniach, żyłach, organach wewnętrznych lub własnym mieczu. Demon posiada tę przewagę, że może każdej chwili zrezygnować z opętania i zdecydować, że je po prostu zniszczy – w ten sposób i Ty zginiesz. Będziesz musiał więc balansować pomiędzy zachęcaniem demona do twego ciała, a zarazem szukania okazji do zniszczenia go. Każda próba wyrzucenia demona wiązać się będzie ze olbrzymim ryzykiem. I to zarówno fizycznym jak i psychicznym. Zważ więc, czy jesteś na tyle silny, aby podjąć się takiej walki.

Walkę we własnym ciele możesz rozwiązać na dwa sposoby. Pierwszy to zmusić demona, aby wszedł do jakiejś części Twojego ciała i wysiłkiem woli zniszczyć ją wraz z nim. W ten sposób przeniesie się on do świata idei, gdzie wiesz już co należy zrobić. A drugi sposób, to próba zamknięcia go w swoich myślach, na przykład w jakiejś części swojej pamięci i zniszczenia jej wraz z nim – w ten sposób także przeniesiony zostanie do świata idei. Jest to niesłychanie trudne zadanie i tylko najlepsi potrafią go dokonać. Aby zamknąć demona w jakiejś myśli będziesz musiał stwarzać obrazy demona zamkniętego w tej myśli, wspomnieniu czy obrazie. Demon będzie robił wszystko, aby się z niej wydostać i od Ciebie zależy, czy tak go podejdziesz, aby sam wlazł gdzie chcesz. Potrzebne też będzie kilka chwil, aby wyobrazić sobie zniszczenie myśli, w której go zamkniesz. Podobnie rzecz ma się z częścią ciała, w której go chcesz zamknąć. Pamiętaj, aby jednak nie była to część ciała niezbędna do przeżycia, wszak będziesz musiał ją zniszczyć. Wyobraź sobie, że zamykasz demona w sercu i je niszczysz. Tak, demon przenosi się do świata idei, ale ty umierasz z braku serca. Warto zamknąć demona w jak najmniejszym elemencie ciała (np.: w komórce), ale im mniejsza przestrzeń, tym to będzie trudniejsze. Demon będzie chciał przede wszystkim opanować te części, które są potrzebne do życia, czyli mózg, serce, płuca, wątrobę, itd. Jeszcze raz powtarzam, strzeż się, przecież nikt nie chciałby mieć w swoim ciele demona, łaknącego naszego życia.

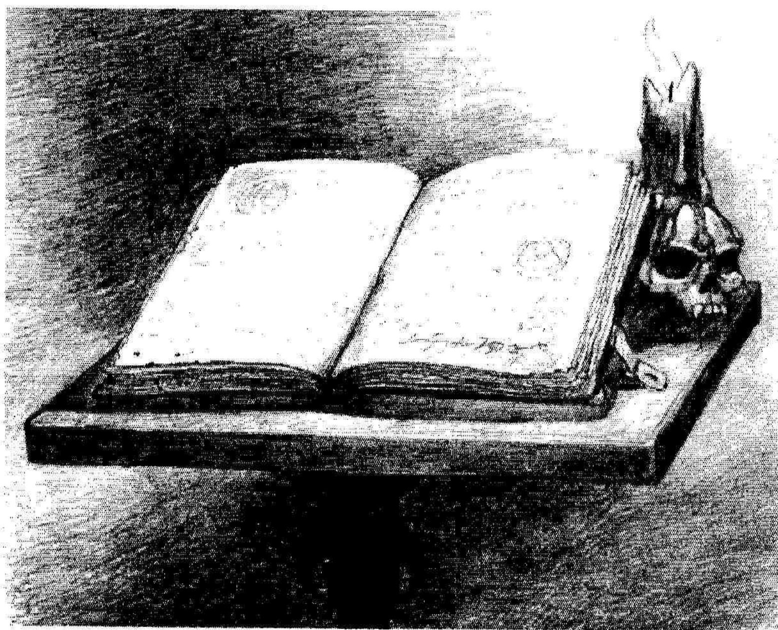
***

Przekazałem Ci wystarczająco dużo wiedzy, abyś mógł sam rozpocząć smutną karierę pogromcy demonów. Wszystkie dodatkowe informacje, zdobędziesz poprzez własne doświadczenie. Czas już na mnie, muszę doprowadzić do końca to, co zacząłem...

Czuję cały czas wokół siebie jego, tego, z którym walczę od początku moich dni. On zawsze był ze mną i starał się wykorzystać każdy moment mojej słabości. Długo przygotowywałem się do ostatecznej z nim walki. Mam przy sobie wszystko co mi jest potrzebne, czyli miecz i kamienie. Siedzę skupiony wewnątrz podwójnego kręgu, w który wpisany jest pentagram i trójkąt. Ciemności wokół mnie oświetlają lekko błyszczące dwie czarne świece. Czuję narastające napięcie, mocniej chwytam miecz. Powoli znowu się odprężam, przypominam sobie, że jeżeli dotarł do kogoś mój przekaz, to mam następcę, który może dokończyć to, co ja rozpocząłem. Skupiam się na mieczu, przez myśl przebiegają mi obrazy, myśli, słowa. Tak, czas z tym skończyć, jest już blisko, jest w zasięgu mojego miecza. Muszę wykonać tylko ruch... Aaaaah! Miecz wbił się po samą rękojeść. Czuję jak moje ciało powoli opada na zimną posadzkę, robi się ciemno, coraz ciemniej...

Widzę, tam w dole moje ciało leży w podwójnym kręgu z mieczem wbitym w serce. Ja jednak cały czas płynę powoli, ku górze. Udało się, chyba tak, widzę jakąś drogę, czy to jest... tak to droga do bogów, wiem o tym, po prostu wiem. Czyli udało się, udało mi się pokonać największego demona, z jakim miałem kiedykolwiek do czynienia. Osiągnąłem to, czego szukałem od tak wielu lat, udało mi się odkupić swoje winy. Bogowie okazali swoją łaskę.

Chcę Ci powiedzieć jeszcze jedno, mój spadkobierco, zanim odejdę. Nasz największy demon tkwi właśnie w nas samych. Wszystko, co zrobisz lub czego nie zrobisz będzie miało swoją przyczynę w Tobie, jak i w nim i tylko to, co będzie pochodzić wyłącznie od Ciebie, będzie miało największą wartość – pomyśl o tym.



Emil Leszczyński

W skórze demona

Dobry Mistrz Gry to taki „złośliwy" osobnik, który za wszelką cenę będzie dążył do „uatrakcyjnienia" graczom zabawy. Może to robić na różne sposoby: jeden wykorzysta intrygi rozgrywane w miastach ludzkich; inny, któremu zawiłości ludzkich poczynań nie wystarczają, wprowadzi do przygody niebezpieczne bestie; najbardziej przewrotny i złośliwy, ku zdumieniu i zagładzie postaci graczy, wezwie na pomoc demony. Ten artykuł jest przeznaczony właśnie dla tych ostatnich i mam nadzieję, że chociaż w minimalnym stopniu pomoże im ubarwić przygody z istotami z piekła rodem. Informacje tu zawarte mają być czymś w rodzaju zbioru rad: jak przygotować postać demona i jak nim grać, aby nie narazić się na szydercze śmiechy co bardziej inteligentnych graczy.

Zacznijmy od pytania – do czego jest nam potrzebny w przygodzie demon? W gruncie rzeczy nie jest to tak banalny problem, jak można by przypuszczać. Demony to nie jeszcze jedna rasa z bestiariusza czy niebezpieczna odmiana koziołków. Nie! Jeżeli ktoś podchodzi do nich w ten sposób, niech będzie przeklęty! Demony pochodzą z innego, specyficznego świata, odmiennego od tego, w którym żyjemy. Jeżeli nie jest to któryś ze światów równoległych (zaświaty, niebo, piekło czy inna otchłań), to zawsze jest to miejsce, w którym człowiek nie chciałby się znaleźć. W takim właśnie środowisku mieszkają interesujące nas istoty. Mają psychikę różną od naszej, co czyni je odmiennymi i w taki właśnie sposób powinny być traktowane. Nie można wykorzystywać demona w przygodzie ot tak, przypadkiem, dla zabawy. Dlaczego? Ano dlatego, że nie byłoby to logiczne. Jeżeli demony pojawiałyby się w naszym świecie bez powodu, stałyby się jego zwykłymi mieszkańcami, jak seksowna sąsiadka z naprzeciwka lub jegomość spod budki z piwem – a przecież tak nie jest.

Jako MG będziesz używał demonów w określonym celu, być może po to, aby stworzyć odpowiedni nastrój, przeciwstawić „napakowanej" drużynie silnego przeciwnika lub z innego powodu. Kiedy już podejmiesz odpowiednią decyzję, musisz zdecydować, jaka jest przyczyna obecności demona w świecie, w którym żyją bohaterowie twoich graczy.

Uwierz mi, że ten powód nie może być błahy. Wizyta nadprzyrodzonego gościa jest zazwyczaj zwiastunem kłopotów oraz ważnych i brzemiennych w skutkach wydarzeń.

Przybywające do świata ludzi demony pojawiają się zazwyczaj z dwóch powodów. Pierwsze z nich to te, które zostały zesłane przez stwórcę czyli boga, aby wykonać jego wolę, pozostałe najpewniej zostały przyzwane przez czarodziejów.

Te pierwsze dają ci możliwość stworzenia wielu interesujących przygód. Znajdziemy wśród nich takie, które mają kogoś zniszczyć, odzyskać skradziony artefakt, pomóc zagubionym wiernym czy przekazać wskazówkę od boga. Demony to nie tylko złe, chrześcijańskie diabły, ale przede wszystkim najwierniejsi słudzy swoich bogów – do nich zaliczyć należy także dobre demony, odpowiadające stereotypowi chrześcijańskich aniołów, jak również neutralne demony, nie wchodzące zwykłym śmiertelnikom w drogę. Trzeba uważać, aby nie przesadzić, wykorzystując w grze tylko tych złych lub dobrych. Pojawienie się jednych dosyć często ściąga drugie – przeciwstawne im. Przymierzając się do wykorzystania w przygodzie jednego z boskich sług pierwszej grupy, musisz wczuć się w rolę boga zsyłającego wykonawcę swojej woli na Ziemię. Ta myśl stwórcza stanie się celem, do którego zesłany demon będzie dążył za wszelką cenę, by po jego wypełnieniu odejść z powrotem.

Demonami przyzywanymi przez ludzi są przede wszystkim demony zła. Dzieje się tak dlatego, że jedynie one mamią śmiertelnych wizjami bogactwa, nieśmiertelności, władzy – niczego w zamian nie żądając (przynajmniej tak uważają ci, którzy zawierają z nimi przymierza). Wszystko co może zaoferować demon zła jest jedynie iluzją i tylko zakłamany w sobie lub niezrównoważony człowiek może sądzić, że nie poniesie żadnych konsekwencji. Demony bezwzględnie wykorzystują głupotę ludzi, tym bardziej, że ci nie są zazwyczaj w stanie nad nimi zapanować. Po przyzwaniu demon nie musi natychmiast opuszczać świata, w którym się pojawił. Może, w zależności od celu i myśli przewodnich, spełniać swoje zachcianki – aż do czasu, gdy ktoś go nie przegna lub nie zniszczy. Są to najczęściej te demony, które zostały przywołane, ale wyrwały spod kontroli. Tego typu przypadki są jednak rzadkością; demon chce zazwyczaj jak najszybciej powrócić do swojego świata. W normalnych warunkach wezwany demon zostaje związany z przyzywającym umową, zmuszającą go do wykonania jakiegoś zadania, za które otrzymuje zapłatę – najczęściej jest to dusza człowieka. W takim wypadku powodem pojawienia się będzie wykonanie powierzonego zadania, a później odebranie umówionej należności.

Odpowiadając na pytanie – do czego jest nam potrzebny w przygodzie demon? – należy także wziąć pod uwagę oczekiwania graczy. Dla tych żądnych walki możesz przygotować bestię jednego z krwawych bogów, wezwaną przez jego wyznawców. Będzie ona na pewno dużym zagrożeniem i wyzwaniem. Oprócz pokonania samych czcicieli złego boga, postacie graczy będą musiały uporać się jeszcze z przyzwanym potworem – niektórzy uwielbiają takie przygody.

Dla graczy spokojnych, zrównoważonych, rozwiązujących skrupulatnie zagadki – odpowiedni będzie demon uwolniony podczas przyzwania, który opętał ciało jednego z bohaterów (nie tylko niezależnych) i stara się za wszelką cenę pokrzyżować plany drużynie – być może uda się kogoś sprowadzić na złą drogę?

Jeżeli w drużynie znajduje się kapłan lub inna mocno wierząca postać, możesz w formie błogosławieństwa zesłać mu na pomoc demona boga, w którego wierzy. Może to być posłaniec przekazujący wskazówki lub demon, który zlikwiduje czyhające niebezpieczeństwa.

Szybki rozwój akcji możemy uzyskać, wykorzystując w przygodzie demona, który dąży do zagłady określonego miejsca, kraju czy całej planety. Dobra drużyna na wieść o nadchodzącej Apokalipsie na pewno już „coś" wymyśli, by zapobiec straszliwym planom. Pamiętaj, że demon działający z ukrycia może przysporzyć drużynie nie lada kłopotów.

Jak i gdzie pojawi się demon zależy od twórcy scenariusza, czyli od Ciebie. Pamiętaj jednak o zasadzie, że demon, aby się zjawić, musi mieć poważny powód.

Gdy w swojej przygodzie znajdziesz już miejsce na demona, ustalisz jego pochodzenie i cele, musisz pomyśleć o niezbędnych szczegółach.

Spróbuj określić przeszłość demona – czy miał on już okazję przebywać w świecie ludzi, czy też może posiada doświadczenia tylko ze swojego świata. To wszystko ma wpływ na jego zachowanie i sposób działania w innym dla niego środowisku. Demon, który po raz pierwszy odwiedza świat ludzi, będzie dążył do wypełnienia swojej misji jak najszybciej, stosując się do zasady „po trupach do celu". Taki, który miał już do czynienia z ludźmi i wie jak nimi manipulować, dojdzie do celu okrężną drogą, wykorzystując wszelkie znane mu sztuczki i wybiegi. Posłaniec boski objawi się adresatowi i przekaże mu swoją wiadomość, niejednokrotnie niezrozumiałą dla ograniczonego umysłu ludzkiego.

Szczególnie ważne dla graczy mogą okazać się podania ludowe lub zapiski w starych kronikach, traktujące o demonach. Takie wiadomości są przydatne zwłaszcza wówczas, gdy drużyna zamierza stoczyć z demonem walkę. Bohaterowie mogą dzięki temu poznać skuteczny przepis na zabicie potwora lub sposoby, jak się przed nim uchronić (oczywiście nie zawsze prawdziwe!). Zwłaszcza jeśli chodzi o pokonanie bestii tego samego boga, o którym zdobyte informacje mówią.

Z punktu widzenia demona – on również może mieć różne doświadczenia z ostatniego pobytu na ziemi. Może mieć stare porachunki z pogromcą demonów; nieukończone zadanie, w którym przeszkodziła zuchwała drużyna; wrogiego demona, z którym rywalizuje.

W systemach RPG, w których mamy do czynienia z hierarchią demonów, bardzo ważne będzie ustalenie rangi naszego demona. Ma to znaczenie o tyle, że potężniejszy demon, czyli zajmujący wyższy szczebel w drabinie ma przywilej rządzenia demonami niższych szczebli i będzie się wysługiwał słabszymi, jemu podwładnymi, które z kolei mogą posłużyć się jeszcze słabszymi (o ile takie są) albo będą zmuszone wypełnić wolę swego pana.

Każdy demon ma wrogów – im wyższy stopień w hierarchii zajmuje, tym ma ich więcej – ale tylko nieliczni z nich mogą stanowić dla niego jakieś zagrożenie. Znajdą się także sprzymierzeńcy, których z demonem bardziej wiąże wspólny interes niż sympatia – dwa nienawidzące się demony mogą zjednoczyć swoje siły, aby pokonać trzeciego, zagrażającego im obu.

Określenie przeszłości demona okaże się niezwykle pomocne przy tworzeniu psychiki demona. Jeden może być chytry i przebiegły, umiejętnie wykorzystujący przeciw ludziom swoje zdolności, inny dość tępy, załatwiający sprawy „siłowo". W odróżnieniu od ludzi, którzy szukają celu w życiu, demony mają je bardzo ściśle określone. Treść ich czynów jest podyktowana przez cel, jaki wyznaczają im bogowie, ich stwórcy. Demony są wyzute z wszelkich wątpliwości. Tym, którym mają pomóc, pomogą, a tych, których mają zniszczyć, zniszczą. Można je powstrzymać jedynie przez ich całkowitą zagładę. Nawet jeśli demon zostanie wypędzony ze świata materialnego, powróci ze zdwojoną siłą, aby dokończyć swojego dzieła i zemścić się za upokorzenie. One nigdy nie wybaczają.

Każdy z demonów ma swoją piętę Achillesa, słaby punkt – najczęściej taki sam jak boga, który je stworzył. Na przykład: symbole, artefakty i modlitwy przeciwnego boga, rytuały niszczące, światło (w przypadku demonów zła) czy ciemność (w przypadku demonów dobra) itp. Te, które zostały wypędzone z naszego świata, zawsze się czegoś obawiają. Jest to zazwyczaj osoba i przedmiot, które bezpośrednio przyczyniły się do ich wypędzenia.

Zdolności jakie demon posiada mają olbrzymi wpływ na jego umysł i postępowanie. W planach demona zostaną one w pełni wykorzystane. Inteligencja demonów zależy od boga, który je stworzył, niejednokrotnie jednak przewyższa ludzką. Te, które mają za zadanie wykonać coś bardzo szybko, nie będą zbyt inteligentne, za to niesamowicie silne. Zadania nie wymagające czasu powierzone zostają inteligentniejszym czartom, które, posiadając umysły przewrotne i bystre, potrafią osiągnąć cel, nie zdradzając swojej prawdziwej istoty.

Teraz trzeba określić, jak demon będzie wyglądał. Wygląd demona zależy przede wszystkim od charakteru jego stwórcy i od zadania, do jakiego będzie zgodnie z jego zamysłem przeznaczony. Każdy z bogów posiada swój ziemski wizerunek – jeden może wyglądać jak staruszek, inny jak straszliwie zniekształcona bestia. Każdy demon ma w swoim wyglądzie coś z obrazu swego boga – mogą to być rysy twarzy, kształt nosa, oczu, sylwetka czy też cała jego postać. Może także przybrać postać zwierzęcia przypisanego swemu bogu. Drugim kryterium wyglądu jest postawione demonowi zadanie. Jeżeli ma ono mieć charakter „siłowy", demon przybierze postać masywną i potężną, podczas gdy zadanie wymagające sprytu uczyni z niego istotę niepozorną i gibką. To, czy demon będzie przypominał przyjaznego i miłego dziadka, czy przerażającą bestię z gorejącymi ślepiami, zależy tylko od ciebie, a raczej od roli, jaką mu wyznaczysz w przygodzie. Grunt, by nie popełnić błędu ciężkiego kalibru, typu: wysłania olbrzymiego,



muskularnego demona tylko po to, aby przeprowadził staruszkę przez ulicę – po pierwsze biedna babcia „wykituje" na sam jego widok, a po drugie jej biedne, stare kości z pewnością nie wytrzymają jego uścisku.

Zwróć uwagę, że ciało demona nie musi być stworzone z solidnej materii, może to być twór w formie chmury, rozpływającej się masy czy płonącej postaci.

Do stworzenia ogólnego wizerunku demona brakuje jeszcze określenia jego zdolności, darów boskich. Właśnie te atrybuty sprawiają, że ludzie na sam widok demona uciekają, gdzie pieprz rośnie. Demoniczne umiejętności, niektórzy nazywać je mogą magią demonów, posiada każdy demon, a im jest on potężniejszy, tym większe ma możliwości. Dzięki nim demon potrafi: rzucać czary, ziać ogniem, opętać człowieka, materializować się i dematerializować, czytać w myślach, zmieniać ciało, wpływać na sny ludzkie i wiele innych. Wszelkie zdolności nadane mu są przez jego boga w formie darów, których liczba lub siła może zostać zwiększona za szczególne zasługi.

Wszystko co podałem powyżej powinieneś wziąć pod uwagę, wymyślając swojego demona. W wypadku, gdy korzystasz z gotowych typów demonów, zawartych w systemie RPG, powyższe informacje pomogą Ci wybrać odpowiedniego, najlepiej pasującego do zadania, które mu powierzyłeś.

W tym momencie Twój demon powinien być już gotowy. Możemy więc przejść do sedna i zająć się drugim aspektem sprawy, związanym z obecnością nadprzyrodzonych istot w przygodach – czyli jak grać demonem.

Najpierw o sposobie myślenia demonów. Zacznijmy od stosunku demonów do ludzi. Ich poszczególni przedstawiciele mogą



różnie podchodzić do tej sprawy. Wszystkie bez wyjątku uważają ludzi za coś „gorszego" od siebie, jesteśmy dla nich tym, czym dla nas są mrówki. Jedne uważają nas za obrzydliwe, pełzające robactwo, które należy niszczyć, inne za bezmyślną szarańczę, którą można w łatwy sposób sterować. Są też takie, które wiedzą, że istniejemy, ale nie chcą nas widzieć, bo się brzydzą. Tylko niektóre uwielbiają nasze towarzystwo, z upodobaniem przypatrując się naszym poczynaniom, chętnie poruszając się w naszym świecie. Przez demony zła człowiek jest postrzegany właśnie jak bezmyślny robak, którego albo należy zniszczyć, albo wykorzystać do własnych celów. Neutralne demony z reguły ignorują nas i brzydzą się nami. Natomiast dobre uwielbiają nas obserwować.

Cel nadany demonowi przez jego boga jest główną treścią jego myśli. Ludzkie pożądanie, potrzeba bycia kochanym i uwielbianym, głód wiedzy i dokonania czegoś – to wszystko jest niczym w porównaniu z żądzą realizacji celu, jaką przepełniony jest umysł każdego demona. To coś więcej niż obłęd czy fanatyzm. Ponad cel demon stawia jedynie absolutną lojalność wobec swego boga. Wszystkie jego dążenia są dla boga i przez boga. Demon z rozkoszą chciałby się cały spalić w ogniu swego stwórcy, doznając największego zaszczytu stania się na powrót jego cząstką.

Oczywiście demony innych bogów uważane są za wrogów, chyba że bogów tych wiążą jakieś wzajemne stosunki przyjaźni. Demony traktują się nawzajem tak, jak my innych ludzi.

Teraz kilka rad – jak odgrywać rolę demona w zależności od sytuacji.

INTRYGA

Knujące intrygi demony przybierają zazwyczaj postać człowieka, elfa, krasnoluda lub innej inteligentnej istoty. Wygląd zamożnego mężczyzny w średnim wieku pozwoli mu się stopić z tłumem ludzi. Posiadając urok osobisty i wiecznie pełną kieszeń pieniędzy może w zasadzie zrobić wszystko. Dobrym sposobem jest przybranie postaci lub opętanie kogoś znacznego np.: następcy tronu czy szefa tajnej organizacji. Zajęcie miejsca prawdziwej osoby to zaledwie jedno morderstwo z ewentualną konsumpcją zwłok lub ich ukryciem, co dla demona jest drobnostką. Teraz demon będzie mógł rozpocząć swoje intrygi. Skorumpowanie wyższych urzędników, zaproponowanie im bogactwa i władzy – to początek zabawy. Stworzenie tajnej sekty, wyznającej boga demona, ukryta świątynia, gdzie odbywać się będą krwawe rytuały, będzie tym, czego demon pożąda – w ten sposób zyskuje dla swego boga kolejnych wyznawców, wzmacniając jego siłę, a sobie zapewniając łaskę stwórcy.

Oczywiście czart będzie dążył do rozszerzania swojego wpływu na coraz większym terenie, aż w końcu zapragnie, by cały świat wyznawał jego boga – na ogół kończy się to przygotowaniami do otworzenia wrót, prowadzących bezpośrednio do boskiej siedziby, skąd jego pan będzie mógł nadejść, by wchłonąć wszystko.

Przedstawiciele tej grupy są bardzo inteligentni. Posiadają zdolności oratorskie, aktorskie, umiejętność perswazji, opętania, talent wyjątkowego sprytu i dyplomacji. Umiejętność manipulowania ludźmi mają opanowaną do perfekcji. W rozmowach ze śmiertelnikami są wyjątkowo przebiegli. W zależności od sytuacji mogą udawać zdecydowanego i mądrego lub nawet głupszego, niż ich rozmówca. Panują wspaniale nad emocjami, zarazem potrafią je doskonale udawać. Tylko uważni i wcześniej uprzedzeni mogą zauważyć coś niezwykłego w zachowaniu osoby, pod którą ukrywa się

demon. Ich plany są szczegółowe i dobrze pomyślane, jedynie przypadkowa drużyna śmiałków, wiedziona przeznaczeniem gry, może pokrzyżować misternie uknute plany.

WALKA

Bardzo ważną i wymagającą odpowiedniego przygotowania sceną jest walka z demonem. Może do niej dojść, gdy zdemaskowany i przyparty do muru demon odkrywa swoje karty, bądź też zjawia się, by zlikwidować natrętną drużynę. Tak czy inaczej, tę scenę należy rozegrać w wyjątkowy sposób.

Przygotuj się do szybkiego rozegrania walki. Rozrysuj na kartce w kratkę plan sytuacyjny – pamiętaj o zaznaczeniu skali, w ten sposób łatwo będziesz mógł określać odległości. Warto zaopatrzyć się w figurki postaci graczy i samego demona – to naprawdę ułatwia wyobrażenie sytuacji w przestrzeni.

Wcześniej przeanalizuj różne warianty rozgrywki, ustalając w jaki sposób demon będzie reagował. Pamiętaj, że jest on inteligentniejszy od ludzi i powinien wykazywać to w walce. Nie możesz zostać zaskoczony przez graczy. Pamiętaj, że tak inteligentne istoty potrafią błyskawicznie przeanalizować sytuację i określić najbardziej dla nich optymalny wariant. Odpowiednie wykorzystanie demonicznych zdolności to element, który musisz znać na pamięć.

Dramatyzm sceny można osiągnąć na kilka sposobów. Zakładając, że walka z demonem nie odbywa się na co dzień, musisz przeprowadzić ją tak, by gracze zapamiętali ją sobie na długo.

Musisz mieć przygotowane opisy otoczenia, samego demona, zapachu docierającego do nozdrzy postaci, dźwięków, powiewu powietrza, zmian temperatury (książki są dobrą skarbnicą opisów). Opisy wewnętrznych odczuć i myśli poszczególnych graczy powinny wspaniale ubarwić i przybliżyć atmosferę walki – zwłaszcza, gdy demon przeprowadza atak myślowy na jednego bądź kilku bohaterów. W ten sposób walka zyskuje drugą płaszczyznę – psychiczną, niezwykle ważną w Storytellingu.

Zauważ, do jak rozpaczliwych scen może dojść, gdy do komnaty z demonem wpada pięciu potężnych rycerzy i jeden mag. Tamtych pięciu w zbrojach, z takiiiimi mieczami, pod wpływem sugestii demona zamienia się pod względem umysłowym w niemowlaki (byli zbyt słabi psychicznie, by oprzeć się sile myśli demona), a na placu boju zostaje tylko słaby fizycznie czarodziej.

Jeżeli walka zakończy się zabiciem demona, a mniej niż połowa drużyny padnie, to albo demon był za słaby, albo Ty zbyt łaskawy. Szanse drużyny na wygraną powinny być zależne od ilości zebranych informacji na temat demona – jego słabych stron i skutecznego sposobu na jego pokonanie. Im tych informacji jest mniej, tym mniejsze szanse powinieneś dać drużynie – już nie tyle na wygraną, co na przeżycie.

Demony przyparte do muru, które zostały zmuszone do walki, nie muszą posiadać cech wojownika – jeżeli zajdzie taka potrzeba, nie omieszkają się uciec z pola walki, ewakuując do swojego świata. Mogą próbować zastraszyć napastników, używając swoich zdolności. Ostrzeżenia wydawane grubym, demonicznym głosem, np.: „Jeżeli zaraz nędzne robaki ludzkie sobie stąd nie pójdą, to ja, istota wyższa, będę musiał przyzwać swoich wygłodniałych pomocników, którzy uwielbiają



świeże ludzkie mięso". Tego typu wypowiedzi musisz przygotować sobie wcześniej, aby były one na tyle sprytne, by zasiać w graczach niepewność – a może faktycznie wezwie swoich pomocników?

Te z demonów, które przybyły właśnie po to, aby walczyć i siać zniszczenie, nie poprzestaną tak łatwo, dopóki nie osiągną swego celu – chyba że wcześniej ktoś je zniszczy. Demony z tej grupy posiadać będą zdolności wojownicze, czary ofensywne, potężne muskularne ciała, straszliwy wygląd z atrybutami potęgi boskiej – nastawione będą na zastraszenie przeciwnika i błyskawiczne jego zniszczenie. Wygląd, przeraźliwe odgłosy, dymy, światła, smród, skoki temperatury – to tricki przez nie stosowane.

Nastrój można stworzyć także poprzez odpowiednio dobrane oświetlenie w pokoju, w którym gracie – np.: przygaszone światła, palące się świece. Ważne jest też wykorzystanie muzyki. Nie jest to proste, ale warto spróbować – efekt osiągnięty w ten sposób może dać niezapomniane przeżycia. Osobiście polecam ścieżki dźwiękowe któregoś z ostatnich horrorów.

SEN

Zdarza się, że w snach otrzymujemy wizje prorocze, które później się sprawdzają. W ten sposób mogą być przekazywane przez demony wiadomości o tym, co się zdarzy. To mogą być ostrzeżenia przed kataklizmem, ale też zwodnicze obrazy, które podsyła sprytny czart. Obraz miejsca, uczucie z nim związane, postacie – to wszystko może posłużyć demonowi do stworzenia przekazu dla śpiących osób. Jest to dosyć dobry sposób, by zebrać drużynę, składającą się z osób, którym śniło się to samo miejsce. Teraz się spotkali i przygoda się zaczyna...

Przesłanie zawarte we śnie powinno być zawoalowane tak, aby dotarcie do właściwego jego znaczenia wymagało trochę pomyślunku. Zarówno ostrzeżenia, jak i natarczywe koszmary mogą spędzać sen z powiek – może to prowadzić do nerwic, zmiany charakteru, a nawet do opętania.

Samotna walka o duszę z demonem mającym swobodny dostęp do snów jest z góry skazana na przegraną. Być może kilka osób będzie uczestniczyło w tym samym śnie jednocześnie – czyż nie jest to pomysł na oddzielną przygodę?

W scenach snów należy zwrócić uwagę na kondycję psychiczną biorących w niej udział bohaterów – czego się boją, jakie mają marzenia, jaka jest ich przeszłość, na ile są odporni

psychicznie. Demon posiadający umiejętność wchodzenia do snów ludzi będzie mógł wyczyniać różne rzeczy z ich umysłami, poczynając od ich całkowitego zniszczenia, a skończywszy na przyniesieniu ulgi i cudownie uzdrawiającego odpoczynku. Demony zła z upodobaniem rozpoczynają opętanie człowieka od „przygotowania gruntu" poprzez sterowane koszmary senne. Gdy człowiek sam już nie wie, co jest snem a co jawą, demon bez oporów przejmuje jego umysł. Demony dobra najczęściej właśnie we śnie przynoszą błogosławieństwo i przekaz od boga – wskazówkę, ostrzeżenie, misję do wykonania.

PRZYZWANIE

Scena najbardziej malownicza, której dobre odegranie zachwyci graczy. Ważna tu jest dobra znajomość zasad systemu RPG, w którym ma być rozgrywana. Z pewnością znajdziecie w nim opis ceremonii przyzywającej demona, coś na temat ofiary, przedmiotów rytualnych, oświetlenia – te rzeczy muszą pozostać nie zmienione, zgodne z systemem. Możemy jednak urozmaicić całą atmosferę towarzyszącą nadejściu demona. Dla ułatwienia ceremonię przywołania (opis przybycia czarta) podzieliłem na trzy fazy.

Pierwsza faza to samo odprawienie rytuału i oczekiwanie na nadejście. Oświetlenie, przygaszone światła, płonące świece, cicha i miarowa muzyka nadadzą tej sytuacji atmosferę tajemniczości i grozy. Opisuj powoli i ostrożnie każdy element rytuału, to, jakie uczucia kłębią się w umysłach bohaterów. Jeżeli w pewnym momencie ktoś nie wytrzyma nerwowo i ucieknie, możesz sobie pogratulować. Po zakończonej operacji przyzwania odczekaj chwilę, przedłużając rosnące w ten sposób napięcie. Dopiero, gdy nastąpi cisza, możesz przejść do kolejnego etapu.

Drugą fazą jest moment nadejścia demona. Ciszę przerwie najpierw cichy, niepokojący odgłos, którego siła zacznie z każdą chwilą narastać; towarzyszyć temu mogą inne nasilające się zjawiska, jak: wydobywający się z miejsca przyzwania dym, dziwne światła, odrażający zapach, niepokojące cienie o złowrogich kształtach, myśli ściskające gardło i zmuszające serce do szalonego galopu, podmuch wiatru, dziwne dźwięki... Wszystkie te zjawiska powinny osiągnąć apogeum w momencie pojawienia się demona. Przerażający i potężny ryk, połączony z opisem wyłaniającej się postaci, powinien zmusić przyzywających demona śmiałków do zaangażowania całej ich siły woli w opanowanie strachu – tylko silne jednostki przezwyciężą swój lęk.

Teraz właśnie nadeszła chwila, by przyzywający zapanował nad demonem. Jeżeli tego nie zrobi, demon zniszczy jego i tych, którzy znajdą się w pobliżu, czy staną mu na drodze – w tym wypadku od razu możemy przejść do walki.

Próba zapanowania nad demonem jest swoistym pojedynkiem umysłów. Człowiek wpatrując się w demona musi za pomocą



słów i myśli nakazać mu pełne posłuszeństwo i podporządkowanie swoim rozkazom. Demon będzie próbował odbić te myśli i to samo nakazać człowiekowi. Tylko silne przekonanie i ogromna siła woli pozwoli czarodziejowi zwyciężyć. Demon atakuje umysł ludzki poprzez wizje obietnic osiągnięcia błogości i szczęścia, czyli wyobrażenia wartości doczesnych, skryte marzenia bądź obrazy przedstawiające najgłębsze lęki i obawy – ich zadaniem jest osłabienie woli przyzywającego. Tylko ten, który oprze się tej iluzji, przetrwa atak. Demon ugnie się pod rozkazami zdecydowanymi, wydawanymi mu w imieniu silnej zbiorowości ludzkiej, wiary czy idei.

Podczas tego etapu opisy powinny sprowadzać się do tego, co czują i myślą bohaterowie, jak reagują itp.

Trzecim etapem jest zawarcie umowy i odegnanie. Gdy demon zostanie opanowany, pozornie złagodnieje i będzie można z nim zacząć rozmowę. Może odbywać się w sposób normalny, przy użyciu słów, lub telepatycznie. Demon będzie miał straszliwie ochrypły i tubalny głos, jak gdyby dochodzący z zaświatów. Zdania wypowiadane przez niego będą zdecydowane, lakoniczne, pozbawione jakiejkolwiek treści emocjonalnej. W międzyczasie jego wzrok będzie błądził wokół, w poszukiwaniu szansy ucieczki. Demon będzie się starał odwrócić uwagę rozmówcy tak, by móc zaatakować – użyj w tym celu demonicznych zdolności. Za wszelką cenę będzie chciał poznać zamiary przyzywającego i w razie, gdyby odkrył, że ma zostać zniszczony, zrobi wszystko co w jego mocy, by zniknąć ze świata materialnego.

Zawarcie umowy z demonem jest trudną sceną, gdyż wymagać będzie przygotowania odpowiednich wybiegów, za pomocą których demon wykorzystuje głupotę, naiwność i nieuwagę człowieka. Niejasno postawione warunki umowy, nieokreślony czas wykonania zadania, ukryte między wierszami podteksty – to wszystko można wykorzystać, niczym niektóre ze sztuczek prawniczych. Jedna z klasycznych obietnic tego typu mówi o: przyniesieniu sumy pieniędzy, potrzebnej do przeżycia reszty swoich dni (demon nic nie przyniesie, gdyż w tym samym momencie zabije nieszczęśnika, kończąc tym samym jego żywot na Ziemi).

Pamiętaj, że demon jest inteligentniejszy od człowieka i za każdym razem będzie chciał go oszukać, podając pozornie korzystne warunki umowy. Po przypieczętowaniu umowy demon musi zostać odesłany przez przyzywającego. Jeżeli to nie zostanie zrobione, zniknie sam. Będzie to oczywiście tylko wybieg. Demon po prostu zniknie i wyczeka na odpowiedni moment do ataku.

Wszystko co napisałem powyżej jest tylko „czubkiem góry lodowej" i aby wyczerpać temat musiałbym napisać podręcznik co najmniej tak gruby jak cała „Magia i Miecz". Mam nadzieję, że tych parę rad pomoże Wam stworzyć własne ciekawe demony, które pozwolą rozegrać nowe, wspaniałe przygody, a graczom zapewnią niezapomniane przeżycia. Życzę mocnych wrażeń i udanych sesji.

Jacek Komuda

Czarownice oblubienice demonów

Niniejszy artykuł pisałem w oparciu o dawną – późno średniowieczną i nowożytną literaturę, dotyczącą prześladowań i procesów czarownic (Malleus Maleficarum, Czarownica Powołana itp.). Poglądy wyrażone w moim szkicu odzwierciedlają przekonania twórców wymienionych wyżej dzieł, a nie poglądy redakcji i autora. Moim zamiarem nie jest obrażanie niczyich uczuć ani przekonań, lecz tylko przedstawienie czarownic takimi, jakimi były naprawdę.

I. PAKT

Każda kobieta nosi w sobie nasienie ciemności. Nosi, bo jest wielką kusicielką, bo jest piękna, a w jej duszy tkwi skłonność ku naturze i ku poznawaniu tajemnic. Niewiasta – opiekunka rodziny dająca życie i miłość jest zawsze odmienna od mężczyzny. Bardziej czuła i delikatna, inaczej patrzy na świat i przyrodę, inaczej też je rozumie. I dlatego może zostać czarownicą. Dlatego może wkroczyć w krąg mrocznych tajemnic, zyskać moc i zadziwiające innych umiejętności. Może, jeśli zbuntuje się przeciwko światu i spróbuje narzucić mu własną wolę, jeśli spróbuje być istotą niezależną od wszelkiej władzy i siły.

Na świecie istniało wiele rodzajów czarownic i czarodziejek. Były wielkie, potężne, przewyższające mężczyzn – magów swoją mocą i umiejętnościami, jak Morgan Czarodziejka, czy Nimia Pani Jeziora ze świata legend arturiańskich. Ale są też czarownice mniej potężne od nich; te, które żyją pośród ludzi, w wioskach, miastach, pomagając albo szkodząc innym, czyniąc dobro lub zło w zależności od swych upodobań. Są też jakby pół-czarownice, czyli kobiety, które na codzień nie mają do czynienia z magią i czarami, a jednak znają wiele zaklęć i magicznych sztuk; używają ich czasami, by chronić i zapewnić dostatek swojej rodzinie. Pół-czarownice, traktowane przez sądy równie okrutnie, jak prawdziwe wiedźmy. To właśnie nimi wszystkimi będę się zajmował. Znanymi wiedźmami, babami, czy worożychami, a także tymi, które zaledwie posmakowały czarnoksięskiego rzemiosła. Tymi, które żyją obok ludzi, otoczone wrogością, lękiem, ale także – wdzięcznością i poważaniem. Czarownicami, które są wielkimi buntowniczkami. Bo zawsze burzą porządek świata ludzi, żyją jakby na uboczu i nie chcą przestrzegać żadnych praw, ani wyznawać jakiejkolwiek religii. Zamiast tego wolą kroczyć własną drogą, korzystając często z pomocy diabła, demonów czy innych przedstawicieli sił ciemności.



Czarownice zawsze były kobietami. Nie należy się temu dziwić. Jak już wspominałem, niewiasta skłaniała się ku złu i ciemności. Jest bardziej chwiejna moralnie od mężczyzny, nie odróżnia dobra od zła, ma też w sobie wielką zmysłowość. To właśnie kobietę określano zawsze jako wielką kusicielkę, nakłaniającą mężczyzn do grzechu. I zwykle niewiasta – słabsza, często okrutnie traktowana – nosi w sobie zarzewie buntu przeciwko światu. A bunt przerodzić się może w pakt z siłami ciemności, zejście na własną drogę cnoty i występku – pozostanie czarownicą. Przyczyną tego może być krzywda, bo czymże bronić się może przed światem słaba, mała kobieta? Tylko czarami i siłą swojej mocy. Kobiety mają ku jej posiadaniu także wiele innych predyspozycji. Zwykle to one zajmują się leczeniem w rodzinie, zbierają zioła, mają więc kontakt z naturą i jej tajemnymi mocami – mocami, które wykorzystywane są przez wiedźmy.

Niewiasta może zostać czarownicą na kilka sposobów. Najczęściej – jako że większość przedstawicielek profesji, o której piszę, służy demonowi ciemności, który w chrześcijaństwie nosi miano szatana – do poświęcenia się czarom namawiał je sam przedstawiciel złych sił – diabeł, czyli czart. Ukazywał się on upatrzonej kobiecie w postaci młodego, przystojnego mężczyzny. Wzbudzał w niewieście pożądanie, przyciągał ku sobie jej serce i kusił... Proponował pakt. Trudno było mu się oprzeć. Dawał pociechę w nieszczęściu, której nie był w stanie udzielić Bóg albo bogowie, w ubóstwie – ofiarowywał wsparcie. W nieszczęśliwej miłości – uczucia ukochanej osoby. A jeśli udało mu się uczynić kobietę powolną sobie, niewiasta skłaniała ku niemu serce, oddawała się demonowi cieleśnie, a potem zawiązywała pakt. W zamian za duszę dostawała od swego pana czarodziejską moc. Była też pod jego opieką – demon chronił ją

przed chorobami, czynił nieczułą na ból. Ale diabeł nigdy nie był w stanie wymusić na kimś siłą oddania duszy i ciała. Mógł tylko obiecywać, roztaczać wizje. Ta, która zostawała czarownicą, zgadzała się na pakt z czartem dobrowolnie, z własnej i nieprzymuszonej woli, buntując się przeciwko światu i niesprawiedliwości. Tylko demon mógł zapewnić jej choćby namiastkę wolności na tym świecie.

Jeśli kobieta zdecydowała się już zawrzeć pakt, odrzucała swoją poprzednią wiarę w Boga, deptała święte symbole i zostawała ochrzczona przez demona. Potem kłaniała się tyłem swojemu nowemu panu, całowała go i przysięgała, iż odtąd będzie wiernie mu służyć. Tylko służyć, bo zwykłe czarownice, inaczej niż wielcy czarnoksiężnicy, nie miały nigdy sił, aby zmusić Szatana do uległości i posłuszeństwa. One były zawsze zaledwie jego niewolnicami. Ten stan potwierdzała jeszcze jedna, ostatnia ceremonia przy zawieraniu paktu z czartem. Demon pozostawiał na ciałach czarownic swój diabelski stygmat. Było to nieczułe na ból miejsce, sina lub niewidzialna plamka, zwykle starannie ukryta we włosach, pod pachą lub na wewnętrznej stronie ud kobiety. Gdy to zostało dokonane, czarownica stawała się już całkowicie uległa swemu panu. Ulega, a jednak w swym przekonaniu bardziej wolna niż reszta ludzi.

Nie wszystkie kobiety w tak późnym wieku zawierały pakt z demonem, stając się czarownicami. Były i takie, które już od dziecka przeznaczano do innych celów, niż rodzenie dzieci i służenie mężowi, a stanowiły je zwykle córki i uczennice czarownic. Zaraz po urodzeniu bądź w młodym wieku ofiarowywano je szatanowi. Prawdę mówiąc, czarownicą mogła zostać każda kobieta – świadomie lub nie. Jeżeli nawet nie uprawiała magii, a miała wśród ludzi złą opinię, mogła łatwo być pomówiona o uprawianie czarnej magii. Z kolei, jeśli na łożu tortur przypiekano prawdziwą czarownicę, ta mogła wymienić jako swoją wspólniczkę nawet zupełnie niewinną kobietę. W dawnych czasach znano zatem dwa rodzaje czarownic: czarownice pomówione, o których krążyła opinia, że parają się czarostwem i czarownice powołane – takie, których imię padało z ust innej, torturowanej wiedźmy jako wspólniczki demona.

Źródło mocy czarownic stanowił zawsze diabeł, reprezentujący tajemne siły natury. Demon był dla wiedźmy panem, partnerem w dokonywaniu ciemnych dzieł, a także jej kochankiem. Magia, którą dawał swoim sługom, nie zaliczała się wszakże do magii wysokiej – mocy wielkich alchemików, nekromantów czy magów. To była magia niska, ludowa – opierająca się na urokach, na tajemnych siłach roślin i zwierząt, ziołach i wróżbiarstwie. A także na żywiołach i żywiołakach, czyli „elementalach" natury. Mogła ona być niszczycielska – sprowadzać na ludzi choroby, nieszczęścia, klęski nieurodzaju – praktyki te określano mianem „maleficium" – czarostwa. Odwrotnie – magia czarownic mogła także leczyć, pomagać, dawać nadzieję i koić ból, ale tego nie dostrzegali zwykle wrogowie i prześladowcy czarownic.

II. CZAROSTWO

Czarownice wyglądały bardzo różnie. Te, które żyły poza ludzkimi sadybami, częstokroć odziewały się w znoszone, porwane łachmany. Te, które mieszkały w miastach czy na wsiach – miały mężów i dzieci, mogły w niczym nie odróżniać się od uczciwych wieśniaczek czy mieszczek. Dość podobnie było także z ich wiekiem. Najczęściej czarownice bywały stare. Starsze kobiety pasowały idealnie do obrazu wiedźmy. Zwykle wiekowi ludzie zachowują się dziwnie, mają swoje przyzwyczajenia czy przesądy. Ale co najmniej połowę wszystkich czarownic stanowiły bardzo młode kobiety. Młode i piękne, a ich uroda zwykle miała w sobie coś diabolicznego, nadnaturalnego. Zresztą która z parających się czarostwem niewiast nie znała przywracających piękno ziół, czarów i eliksirów... Stąd ładna, budząca pożądanie mężczyzn kobieta mogła być niepokojącym sygnałem dla duchowych strażników ludzkich sumień. Wiele niewinnych dziewczyn poszło na stos dlatego, że wydawały się zbyt ładne, zbyt ponętne, aby mogli je zaakceptować ludzie, którym wydawało się, że taką urodę można zawdzięczać tylko demonom.

Czarownice często wiodły samotny tryb życia. Trudno się temu dziwić, skoro zostawały nimi zwykle panny lub wdowy. Samotność sprzyjała uprawianiu magii. Osobowość czarownic także nie dawała okazji do zbliżenia się z ludźmi. Wiedźmy bywały złośliwe, zrzędliwe, kłótliwe, skłonne do konfliktów. Nie przestępowały progów świątyń, przeklinały, czasami mamrotały coś pod nosem. Chodziły zwykle zgarbione, przemykały się pod ścianami domów ścigane wyzwiskami dzieciarni, przekleństwami dorosłych, obrzucane



kamieniami. Młode czarownice, z racji urody, oskarżano często o rozpustny tryb życia. Wielekroć przyciągały i zniewalały młodych mężczyzn, odrywając ich od żon, narzeczonych czy kochanek. Wiele z tych, które oskarżone o czarostwo skończyły na stosie, znano wcześniej jako cudzołożnice, bezbożnice lub zwykłe, sprzedajne dziewki.

Zazwyczaj czarownice były związane ze środowiskiem wiejskim. To właśnie tam, na łonie natury mogły znaleźć pierwotną magię przyrody, zioła i owoce niezbędne do przyrządzenia czarodziejskich mikstur. Zwykle wiodły ubogie życie poza obrębem wsi. Miejsca takie miały złą sławę. Nikt nie chodził tam, jeśli nie musiał. Czarownicę odwiedzano ukradkiem, często nocą, przy księżycu, zachowując tajemnicę. Chatą wiedźmy była najczęściej stara, chyląca się ku ziemi lepianka, nora albo upleciony z gałęzi, trzciny i sitowia szałas. Najważniejszą rzeczą w tym legowisku był zwykle wielki, zawieszony nad ogniem kocioł – tajemne, magiczne naczynie, w którym czarownica warzyła swe czarodziejskie zioła i eliksiry.

Wiedźmy, choć służące demonom, za odpowiednią opłatą pomagały również ludziom. Przede wszystkim leczyły – leczyły tych, którzy nie byli w stanie udać się do uczonego medyka. Chory, możny rycerz jechał do miasta. A zwykły wieśniak? Szedł do czarownicy. Większość kobiet uprawiających czarostwo była jednak nie tylko uczonymi znachorkami. Przynosiły pomoc w ludzkich cierpieniach, a także służyły radą, pomagały przeżyć w trudnych chwilach. Do niej udawał się po pomoc chłop, któremu chorowało bydło. Kobieta, której mąż zamieniał wszystko, co miał na dobra płynne – piwo i gorzałkę. Czarownica mogła doradzić, odczynić urok, sporządzić talizman gwarantujący szczęście. Szynkarzowi warzącemu słabe trunki podać sposób na lepsze piwo, od kogoś cierpiącego na bezsenność odpędzić nocne zmory, innemu przepowiedzieć przyszłość. A zatem czarownice mogły uczynić życie znacznie bardziej znośniejszym. Dać pomoc i nadzieję. Ale także w złej wierze. Bo czarownica mogła za odpowiednią opłatą rzucić na kogoś urok, spowodować nieszczęścia u nienawistnego sąsiada. Wiedźmy pomagały także innym kobietom. Pomagały, bo najlepiej mogły je zrozumieć. Do wiedźmy i tylko do wiedźmy udawała się niewiasta, zapadła na jedną z kobiecych chorób. Do czarownicy przybiegała po pomoc zrozpaczona, młoda dziewczyna, błagając o spędzenie niechcianego płodu i wiele, wiele innych, porzuconych, zdradzonych, nieszczęśliwych.

Poza tym wszystkim czarownica bywała jeszcze wielką znawczynią miłosnych czarów, napojów i afrodyzjaków. To do niej przychodziła nieszczęśliwie zakochana kobieta czy młodzieniec, pragnący zdobyć serce ukochanej. Wiedźma warzyła napoje wzbudzające miłość – lubczyki, które należało dać do picia umiłowanej osobie. Dostarczała mikstur wzbudzających pożądanie, mogła się także podzielić z kobietami sposobami na uchronienie się przed nie chcianą ciążą.

Najpotężniejszą, najgroźniejsią bronią czarownicy były czary. Bali się ich wszyscy. Gniew wiedźmy mógł być straszny w skutkach – mogła bardzo zaszkodzić ludziom, rozgniewana za obelgi, czy napaści albo też bez żadnej przyczyny – z samej szatańskiej złośliwości sprowadzić wiele nieszczęść i nieurodzajów. Najczęściej czarownice czyniły zło, rzucając na ludzi czary i uroki. Dla starej, doświadczonej wiedźmy nie były one żadnym problemem. Wystarczył kosmyk włosów, kawałek skóry czy paznokcia, który umieszczało się we wnętrzu glinianej lub słomianej lalki, symbolizującej człowieka. Po odprawieniu specjalnych, magicznych obrzędów wbijało się w nią szpile lub igły. Po wbiciu każdej kolejnej ten, do którego należała ukryta w lalce część ciała, czuł się coraz gorzej. Prześladowały go różne choroby, opuszczały siły – aż do śmierci. Czarownice sprowadzały tak trąd, epilepsję, ślepotę, ból głowy jak i wiele innych chorób.

Każda wiedźma, gdy chciała, mogła przekląć mężczyznę – uczynić go bezpłodnym. Jeśli porzucił ją kochanek, gotowa była sprawić, by jego męskość odpadła od ciała. Odczynianie uroków czarownicy nie stanowiło wcale takiej prostej sprawy. Najlepiej byłoby skorzystać z pomocy innej, biegłej w swoim fachu czarownicy. Zawsze można było spróbować zmusić siłą lub przebłagać winną czarostwa wiedźmę tak, aby odwołała swe czary.

Czarownice zawsze miały dziwny stosunek do małych dzieci. Zdarzało się, że porywały małe dziewczynki, aby uczynić je swymi uczennicami. Wiedźmy mogły szkodzić także kobietom w ciąży. Niekiedy wystarczyło samo dotknięcie czarownicy, aby ciężarna poroniła płód... Bardzo należało też uważać przy porodach, do których wiedźmy jako znachorki były często przywoływane. Mogło zdarzyć się, że zaraz po narodzinach czarownica wynosiła dziecko na dwór i poświęcała demonowi, potajemnie wymawiając imię diabła. Niekiedy ponoć czarownice zjadały żywcem nowo narodzone dzieci, zawsze zaś umiały zrobić z niemowlęcia wiele czarodziejskich maści i eliksirów. Na sabatach składały dzieci demonom w ofierze.

Poza wyrządzaniem zła ludziom, czarownice szkodziły także zwierzętom. Do najczęstszych, najpospolitszych przypadków czarostwa należało odbieranie krowom mleka. Czarownica mogła w ten sposób pogrążyć znienawidzonego sąsiada lub nawet całą wieś, dopóki chłopi nie wykupili się darami lub... spalili jej na stosie. Sposobów na odebranie mleka było bardzo wiele. Najczęściej wiedźma musiała po prostu usiąść w kącie obory z wiadrem między kolanami, włożyć tam nóż i wykonywać nad nim takie ruchy, jakie czyni dojąca kobieta. Robiąc to powinna poprosić czarta o odebranie mleka krowom danej osoby. Czarownica mogła także spowodować śmierć bydła – zakopując na pastwisku lub przy wejściu do obory zwierzęce kości. Za jej sprawą mogły paść, zachorować lub wściec się konie czy psy albo inne żywe stworzenia w gospodarstwie, co doprowadzało do ruiny nawet zamożnego chłopa, czy mieszczanina.

Poza tym wszystkim, czarownica sprowadzała na ludzi wiele klęsk żywiołowych, niszczyła uprawy. Wystarczy, aby w odpowiedniej porze dnia lub nocy wymoczyła miotłę w wodzie, a potem potrząsnęła nią w górze, a zaraz rozpętywała się straszna nawałnica – spadał niszczący wszystko na polach grad. Wiedźma może włożyć też ręce do rzeki i zamieszać nimi w odpowiedni sposób, a wówczas z nieba lunie deszcz, wody wzbiorą i zatopią wszystko wokół, wyrządzając wiele szkód.

Każda czarownica posiada także pewne zdolności specjalne. Jedną z nich jest metamorfoza postaci. Wiedźma może zmienić się w zwierzę. Najczęściej w wilka, kota, psa, ale też w sowę, żabę, jaszczurkę. Przemiana możliwa jest jedynie w zwierzęta nikczemne – nigdy w szlachetne, np. w gołębicę. Oczywiście może w ten sposób zaklinać także inne osoby, np. poprzez rzucenie uroku. Istnieje wiele legend o tym, jak to rozgniewane czarownice zamieniały ludzi w wilki lub inne, nikczemne stwory. Do przemian najczęściej wykorzystywały magię przyrody. I tak np. pewna czarownica, chcąc zmienić się w wilka, musiała obiec kolejno siedem razy każde z siedmiu drzew rosnących w prastarym borze. Robiła to oczywiście w czasie pełni księżyca. Gdy obiegła siedem razy pierwsze z drzew, jej stopy i ręce stawały się wilczymi łapami. Po obiegnięciu drugiego – całe jej kończyny upodobniały się do wilczych łap. Po trzecim, skóra pokrywała się sierścią i tak dalej, aż przy ostatnim – jej głowa stawała się wilczym łbem.

III. SABAT

Czarownica zawsze musiała oddawać cześć swemu panu – demonowi, księciu ciemności. Wiedźmy czyniły to zwykle na pewnych szczególnych zgromadzeniach, zwanych sabatami. Zawsze odbywały się one w dalekich,

ustronnych miejscach, do których należało odbyć długą i męczącą podróż. Czarownice radziły z tym sobie całkiem nieźle – latały na sabaty na miotłach. Miotły nie były dla nich jakimiś specyficznymi magicznymi przedmiotami – wiedźmom wystarczał także rozdwojony na końcu kij, a nawet widły. Znalazła się nawet taka czarownica, zapewne feministka, która podróżowała na sabaty na... własnym mężu – do czasu, aż ów oskarżył ją o czary.

Lot w przestworzach umożliwiała czarownicom magiczna, czarna maść, wykonana z tłuszczu niemowlęcia. Wiedźmy nacierały nią całe ciało, dosiadały mioteł lub wideł i wylatywały w noc, najczęściej przez komin, mknąc na miejsce, gdzie miał odbywać się sabat. Niektóre z nich podróżowały w objęciach demonów powietrza – latawców. Inne zmieniały się w sowy czy wrony. Nie wszystkim czarownicom chciało się latać. Bardzo wiele podróżowało konno. Pędziły nagie na oklep i bez tręzli, dosiadając wielkich, karych koni, wykradzionych ludziom. Jeśli ktoś rankiem znajdował swego wierzchowca drżącego, o mokrej sierści i splątanej grzywie, mógł być pewien, że w nocy dosiadała go czarownica.

Na miotle, w ciele ptaka, bądź na karym koniu, czarownice docierały na miejsce sabatu. Obrzęd ten był składaniem ofiary szatanowi, orgią i zgromadzeniem nieczystych sił. W swoim ogólnym zarysie stanowił parodię mszy – wszystkie czynności wykonywane były na odwrót – od końca do początku. Sabaty zwykle odbywały się w czwartki i w soboty. Co najmniej raz na kwartał i w te dni, w które przypadały święta kościelne – 24 grudnia, na Wielkanoc i w wigilię św. Jana. Na sabat gromadzono się zawsze w ustronnych miejscach, oddalonych od ludzkich siedzib, na nagich wzgórzach, na polanach w głębi prastarych, tajemniczych borów i na rozstajnych drogach, dość powszechnie na górskich szczytach, zwanych przez ludzi Łysymi Górami. Na sabat przybywano tłumnie. Oprócz czarownic pojawiali się tam czarownicy, którzy zaprzedali duszę diabłu, liczne zastępy demonów i czartów. Centralne miejsce zajmował zwykle sam wielki szatan, obok którego stała najpiękniejsza, najbieglejsza w swoim fachu czarownica – na tę noc najwyższa kapłanka i oblubienica demona. Sabaty rozpoczynały się od narady, komu w najbliższym czasie można by zaszkodzić i sporów, która z czarownic uczyniła ostatnio najwięcej zła ludziom. Zdarzało się, jak np. na sabacie na górze Brocken w Noc Walpurgii (30 IV/1 V), że ustalano swoisty plan działań na cały następny rok. Potem zaczynały się mroczne obrzędy. Czarownice kolejno zapierały się wiary w dobrych bogów, składały hołd demonowi i zanosiły modły. Szybko formowały krąg taneczny. Wiedźmy, czarownicy, słudzy diabłów wirowali razem z demonami wokół ognia, trzymając się za ręce. Zaraz potem następowało właściwe nabożeństwo. Na kamiennym ołtarzu kładziono nagą kobietę, i na jej ciele składano demonowi ofiarę z niewinnego dziecięcia. Później rozpoczynała się dzika orgia – czarownice oddawały się czartom, piły, ucztowały, rozpoczynały najwymyślniejsze, rozpustne zabawy... Wszystko i wszystkich ogarniało uniesienie i szał. Tak trwało aż do rana. Wraz z pierwszymi promieniami świtu wiedźmy wymykały się do swych siedzib. Pędziły szybko, nim pierwsi ludzie zbudzili się ze snu i za jakiś czas wracały na sabat znowu...



IV. WIELKIE POLOWANIE

Jak już pisałem na wstępie, czarownica była wielką buntowniczką, burzycielką społecznego ładu. Jako istota świadomie łamiąca ustalony porządek świata, stanowiła zatem wielkie zagrożenie dla tych, którzy ustanawiają prawo – czyli władzy duchownej i świeckiej. A skoro była zagrożeniem, skoro występowała przeciwko przyjętemu ogólnie prawu religijnemu, należało ją ukarać i wykorzenić praktyki, które uprawiała. Dla jej własnego dobra – poprzez stos. Wykrycie jej i postawienie przed sądem nie było trudne. Gdy ludzi niepokoją wojny, nieszczęścia i klęski, zawsze gotowi są szukać domniemanego winowajcy. Łatwo wskazać wówczas na czarownice i – zacząć wielkie polowanie.

Aby ścigać i prześladować czarownice nie wystarczą jednak same dobre chęci. Potrzebne jest jeszcze odpowiednie prawo i wiedza – tak, aby wiedźma nie potrafiła obronić się przed zarzutami. Wiedza była – dostarczał jej *Malleus maleficarum* – Młot na Czarownice, swoisty podręcznik dla inkwizytorów. Prawo dopuszczało wszystko. *Constitutia Criminalis Carolina* znała wiele przypadków czarostwa, za które karą miała być izba tortur i stos. Tak oto rozpoczęły się łowy na czarownice, które polegały na wykrywaniu, identyfikowaniu i stawianiu przed sądem osób podejrzanych o praktyki czarnoksięskie.

Aby mógł odbyć się proces, potrzebny był jakiś ponury znak. Wojna, zaraza, śmierć dzieci, dziwne zdarzenia. Potem szybko znajdował się delator – oskarżyciel wskazujący na podstawie plotek i pomówień, często z niechęci do danej osoby, domniemaną sprawczynię nieszczęść. Czasami delatorem był zawodowy łowca czarownic – zakonnik lub inkwizytor, wyspecjalizowany w ściganiu czarownic. Sprawy o czary rozstrzygane były przez sądy miejskie, jednakże ich obradom przewodniczyła często osoba duchowna.

Wszystko odbywało się bardzo sprawnie. Domniemaną czarownicę chwytano, po czym poddawano pierwszej próbie, mającej wskazać jej winę lub niewinność – pławieniu. Oskarżoną wiązano w szczególny sposób – lewą rękę do lewej nogi, prawą do prawej i spuszczano na głęboką wodę. Jeśli nie tonęła – woda nie chciała jej przyjąć. Znaczyło to, że ta kobieta winna jest zarzucanego jej czarostwa, stawała zatem przed sądem. Jednakże przedtem czarownicę należało uwięzić. To mogło nastręczyć kłopotów. Wiadomo powszechnie, iż wiedźmy czerpią moc z ziemi, należało zatem je od niej odizolować. W tym celu podejrzane o czary zamykano w lochach, w specjalnej kłodzie – grubej desce z czterema otworami na ręce i nogi, tak, aby wisiała w powietrzu i nie mogła dotknąć podłogi. Czasami czarownicę wsadzano do beczki. Wtedy wykręcano jej ramiona i nogi w tył, przewlekano przez otwory

i wiązano. Oskarżona mogła więc tylko klęczeć schylona na jej dnie. Te dwa sposoby uwięzienia były prawdziwą torturą – zdarzało się, że czarownice nie wytrzymywały nawet jednego dnia. Ale cóż, szatan zawsze mógł wcześniej opuścić ciało swej niewolnicy.

Do izby sądowej czarownicę przynoszono razem z kłodą. Zawsze obracano ją tyłem do stołu, za którym zasiadał sąd, obawiając się, iż widząc twarze sędziów, rzuci na nich urok. Dla ochrony przed demonem chcącym przyjść swej oblubienicy z pomocą, rogi ławy na której sadzano wiedźmę smarowano poświęconym olejem.

Od samego początku rozprawy, po przedstawieniu oskarżonej dowodów jej win, żądano, aby przyznała się do uprawiania czarostwa, wydania wspólniczek, a przede wszystkim – aby wyrzekła się szatana. Zwykle wiedźma nie przyznawała się do niczego, zwłaszcza, jeśli była niewinnie oskarżona, skazywano ją więc na tortury. Tam musiała wyznać wszystkie swoje złe uczynki. Bo, jak powiedział pewien znajomy kat: „Mocny, krzepki góral przetrzyma męki i nie rzeknie nic, a tchórzliwy mieszczuch przyzna się do takich zbrodni, o jakich bałby się nawet pomyśleć". Mistrz i jego pomocnicy przenosili czarownicę do izby tortur, zwanej męczennicą. Zawsze wstawiano do niej stół, za którym zasiadał sąd. Jeśli przewodził mu inkwizytor, pokrywano go czerwonym suknem. Stawiano na nim święte symbole. Sędziowie przed badaniem raczyli się gorzałką – dla odwagi i przeciwdziałania słabościom ciała, wynikłym z oglądania pokazów katowskiego kunsztu.

Na samym początku badania domniemaną czarownice rozbierano do naga. Potem golono wszystkie włosy na jej ciele, gdyż wiadomo było, iż wiedźma ukryć w nich może diabelski talizman, umożliwiający przetrzymanie bólu. Zaraz po tym rozpoczynało się poszukiwanie diabelskiego stygmatu. Jeśli nie był on widoczny, kat kłuł igłą całe ciało oskarżonej, szukając miejsca odpornego na ból. Gdy ten dowód oddania się demonowi został znaleziony, mistrz bił czarownicę pięścią w twarz aż do krwi. Wierzono, że w ten sposób może odebrać jej cześć mocy.

W badaniach czarownic stosowano kilka rodzajów tortur. Pierwszą z nich mogło być ciągnienie. Oskarżonej wyginano ręce w tył, po czym przywiązywano do nich linę przekładaną następnie przez wielokrążek u sufitu. Na znak sędziego kat i jego pomocnicy pociągali za powróz, podnosząc oskarżoną w górę i jednocześnie wyłamując jej ramiona ze stawów. Jeśli to nie poskutkowało, serwowano przypalanie łojowymi świecami boków lub pachwin. Jeśli i to nie skłoniło jej do mówienia – zakładano hiszpańskie buty – dwie długie, zaopatrzone w kolce deski, pomiędzy którymi ściskano nogi obwinionej. Rodzaje stosowanych tortur zależały nie tylko od sprawności kata, lecz także wytrzymałości oskarżonej.

Zdarzało się, że oskarżona umierała w czasie badania, nie wyjawiając



wspólniczek, nie przyznając się też do winy. Winnym w tej sytuacji był zwykle diabeł, który przedwcześnie opuścił ciało swej służebnicy. Najczęściej jednak torturowana kobieta załamywała się, wymieniała swoje złe uczynki, z których najgorszym był udział w sabatach, wyrzekała się szatana. Ale dla sędziów to było zbyt mało. Czarownica musiała wydać jeszcze swe wspólniczki. To było najgorsze. Jeśli oskarżono ją niewinnie, pod wpływem bólu wymienić mogła znajome jej niewiasty – powołać inne, domniemane czarownice. Życie i obyczaje tych, które wymienione zostały na ławie tortur były później skrupulatnie badane. Jeśli padał na nie choćby cień podejrzenia, trafiały do męczennicy. Jeżeli i one nie przetrzymywały badania, wymieniały jeszcze inne i jeszcze... Polowanie trwało.

Niezależnie od tego, czy czarownica wyrzekła się czarta, przyznała do winy i wymieniła swe wspólniczki, wyrok mógł być tylko jeden – spalenie żywcem na stosie. Wydawano go, jak twierdzono powszechnie – podobnie jak torturowano dla dobra samej oskarżonej – po to, aby wyrzekła się związku z szatanem i przez oczyszczającą śmierć w płomieniach można było uratować jej nieśmiertelną duszę.

Stos, na którym spłonąć miała oblubienica demona, układano w odpowiedni sposób. W mieście – sytuowano go na rynku, na wsi – poza ludzkimi siedzibami, w polu. Czasem układano go nad głębokim dołem. Zwykle najpierw wkopywano weń gruby, drewniany bal, do którego przykuwano potem czarownicę i okładano drewnem. Na samym dole znajdowały się grube pnie i smolne szczapy, wyżej wrzucano suche gałęzie, na wierzch zaś słomę. Stos musiał być odpowiednio wysuszony, aby mógł zapalić się od jednego przytknięcia pochodni.

Palenie czarownic stanowiło zwykle wielką atrakcję dla plebsu – na miejsce kaźni ściągały tłumy. Gdy przywieziono czarownicę, sędzia zapytywał ją przed wejściem na stos, czy potwierdza to, co powiedziała i czy wyrzeka się demona. Zdarzało się, ze skazana odwoływała „powołane" na sali tortur wspólniczki, czasami przeklinała sędziów, pluła na kapłanów, urągała Bogu, jeśli nie chciała wyrzec się czarta. Jeśli jednak teraz lub wcześniej odżegnała się od swego demona, oszczędzano jej dalszych mąk – kat dusił, bądź skręcał czarownicy kark, a na stosie palono martwe ciało. Podobnie postępowano ze zwłokami tych czarownic, które nie przetrzymały tortur. Sprawiedliwości musiało stać się zadość.

Gdy martwe lub jeszcze żywe ciało czarownicy znalazło się już na stosie, sędzia dawał katu znak i ten przykładał do drew płonącą żagiew. Wspólniczka czarta kończyła w okrutnych męczarniach. Jak już wspominałem, stosy układano nad dołami. W pewnej chwili ogień przeżerał bale i cały stos opadał w dół. Dla patrzących wyglądało to tak, jak gdyby czarownica opadała w dół, do piekła. Potem, gdy dopaliły się już ostatnie polana, szczątki wiedźmy przysypywano ziemią, w której spoczywać miały ku chwale dobra i sprawiedliwości.

Maciek Kocuj

Złe miejsca

Ze wszystkich mrocznych i tajemniczych miejsc największą grozę i przerażenie wzbudzają te, które związane są w jakiś sposób z demonami. Wyobraźmy sobie odludną okolicę, gdzie położone z daleka od głównych traktów nieliczne wsie otoczone są dzikimi wzgórzami i leśnymi ostępami. Wyobraźmy tam sobie posępne zamczysko, górujące nad skalnym urwiskiem. Jeżeli zamek jest nawiedzany przez ducha któregoś z tragicznie zmarłych dawnych właścicieli, to okoliczni mieszkańcy mają się czym chwalić przyjezdnym, matki w pobliskich wioskach mają czym straszyć swoje nieznośne dzieci, a ewentualni potomkowie zamieszkujący rodową siedzibę są co najwyżej uznawani przez miejscowych za szaleńców lub ludzi niespełna rozumu. Nawet jeżeli w okolicy krążą pogłoski o pojawiającym się w pobliżu wilkołaku, mnożą się tajemnicze zaginięcia w niewyjaśnionych okolicznościach, a po nocach można od strony lasu usłyszeć przerażająco przenikliwe wycia i skowyty, to wieśniacy zaczną po prostu solidnie ryglować na noc drzwi i odnosić się podejrzliwie do każdego przybysza. Ale jeśli tylko okaże się, że to co się dzieje ma jakiś związek z prawdziwym demonem, okolica nagle pustoszeje. Wszystko co demoniczne cieszy się wyjątkowo złą sławą i nawet najbardziej nieustraszeni bohaterowie dobrze się zastanowią, nim wejdą w drogę jakiemuś demonowi. Trzeba być jednak przygotowanym na to, że ścieżki poszukiwaczy przygód prowadzą zwykle do tych najgorszych miejsc.

Smoliste Trzęsawiska

Po raz pierwszy zostało to miejsce opisane w dziennikach podróżnych minstrela Delantiego. Zostało nazwane przez niego Turkusowymi Bagnami i pod tą właśnie nazwą pojawiło się później na królewskich mapach ziem południowych. Z tej pierwszej relacji wynika, że są to niezbyt duże moczary, położone u podnóża Gór Sylunu i nie wyróżniające się niczym szczególnym od innych, licznie występujących w tej okolicy podmokłych terenów. Nie wiadomo, czy Delanti pomylił się i opisał jakieś zupełnie inne miejsce, czy też w tamtych czasach moczary te wyglądały zupełnie inaczej niż dzisiaj. Faktem jest jednak, że obecnie o Turkusowych Bagnach da się powiedzieć wszystko prócz tego, że są one zwyczajnym i podobnym do innych miejscem.

Należało by oczywiście powiedzieć, że nazwa Smoliste Trzęsawiska została nadana moczarom przez okolicznych mieszkańców. Byłoby to jednak cokolwiek nieścisłe, ponieważ od dawien dawna nie ma tam żadnych okolicznych mieszkańców. Już sama legenda opowiadająca o powstaniu bagien skutecznie odstrasza wszystkich potencjalnych osadników. Mówi ona o wielkiej bitwie, jaką stoczył na tych terenach jeden ze starożytnych czarnoksiężników z potężnym demonem Uku. Do kulminacyjnego punktu w tej walce doszło właśnie u podnóża Gór Sylunu. Przyparty do muru i bliski wyczerpania czarnoksiężnik rzucił się w samobójczym ataku na swego wroga i przebił go na wylot przygotowaną wcześniej specjalnie do tego celu włócznią. Z dziury powstałej w brzuchu demona wytrysnęła fontanna czarnego błota. Przez wiele dni z martwego potwora wyciekało błoto zmieszane z jego wnętrznościami, zalewając falami pobliską okolicę. Tak właśnie powstały Smoliste Trzęsawiska. Legenda powiada ponadto, że w powstałym bagnie została uwięziona dusza demona Uku i co jakiś czas, gdy odzyskuje ona na chwilę utraconą świadomość, zaczyna szaleńczo miotać się w swoim więzieniu. Trzęsawisko ożywa wtedy i błota wypełzają na ląd, by zagarniać do swych głębin wszystko, co stanie im na drodze. Nie wiadomo, czy legenda mówi prawdę, faktem jest jednak, że miejsce to posiada jakąś dziwną moc. O mocy tej dobrze wiedzą demony, które często przybywają tu, by regenerować swoje siły. Instynktownie zagrzebują się głęboko w bagnie i zapadając w odrętwienie czekają na przypływ świeżej energii życiowej.



„Już ponad tydzień minął od wydarzeń, które próbuję opisać, a z ledwością mogę opanować drżenie rąk na samo wspomnienia tego, co ujrzały moje oczy. Prawie dwa dni przedzieraliśmy się przez tę dziką okolicę, według mapy zdobytej przez Lophena. Dzięki zawartym na niej wskazówkom już wkrótce mieliśmy nadzieję dotrzeć do upragnionego celu wyprawy. Poruszaliśmy się ostrożnie, gdyż droga nasza wiodła przez jakieś paskudne trzęsawisko. Rozmokła ziemia, w której grzęzły nasze nogi, miała odrażający zapach, a woda stojąca w licznych zagłębieniach terenu była zupełnie czarna. W wielu miejscach słychać było charakterystyczne bulgotanie, a powierzchnia bagna aż wrzała od kłębiących się na niej bąbli. Przedarliśmy się właśnie przez jakieś większe krzaki, gdy nagle wydało nam się, że bagno po prostu ożyło. Dopiero po dobrej chwili uświadomiłem sobie, że musi to być jakieś wielkie stworzenie miotające się pod jego powierzchnią. Zdałem sobie sprawę, że to coś jest niesamowicie silne, skoro może tak gwałtownie rzucać się w głębi grzęzawiska i wywoływać tak potężne fale błota. Jedyną rzeczą, którą udało nam się w tamtej chwili zrobić, było wycofanie się w dające ukrycie zarośla. Spektakl trwał jednak dalej, a my nie mogliśmy oderwać od niego wzroku. Z bagna zaczynał powoli wygrzebywać się potwór. Gdy znalazł się już na powierzchni, ociekające ze stwora błoto powoli odsłoniło nam jego kształt. Okazało się, że monstrum ma humanoidalną sylwetkę, co wzbudziło w nas jeszcze większą grozę i przerażenie. Potwór wyprostował się i gwałtownie odchylił do tyłu głowę, a z jego gardzieli trysnął ku niebu strumień błota. W czasie gdy stwór wypluwał wszystko, co zalegało w jego wnętrznościach, ociekające z niego ciągle błoto pokazywało nam coraz więcej niesamowitych szczegółów. Dostrzegliśmy na przykład, że potwór jest częściowo pokryty łuską, a na jego szerokich i umięśnionych plecach znajdują się równo złożone, nietoperze skrzydła. Zresztą chwilę później rozpostarł je i ciężko wzbijając się w powietrze odleciał na zachód. Następną rzeczą jaką pamiętam były krzyki Lophena, który szarpiąc mnie za ubranie wrzeszczał, że w bagnie narodził się demon. Obawiam się, że chociaż zachowywał się wtedy jak kompletny wariat, to jednak miał całkowitą rację."

Powyższa relacja pochodzi z anonimowego listu, odnalezionego w bibliotece któregoś z górskich klasztorów i jest jednym z kilku tego typu świadectw dotyczących obszaru Smolistych Trzęsawisk.

Tajemnicza moc przenikająca bagna przyciąga nie tylko demony. Liczniej niż gdzie indziej pojawiają się tu wszelkiego rodzaju ożywieńce, a od czasu do czasu przyleci jakiś smok, by wykąpać się w czarnym błocie.

Myli się jednak ten, kto sądzi, że nie można spotkać tu ludzi. Pojawia się ich tu całkiem sporo jak na niezamieszkaną okolicę. I nie są to bynajmniej żadni zagubieni wędrowcy.

„24 dzień drugiego miesiąca wiosny.

Miałem dużo szczęście, że przewodnik, którego wynająłem tydzień temu, naprawdę potrzebuje pieniędzy. Prowadzi mnie nadal w żądanym kierunku, chociaż uważa mnie za szaleńca i twierdzi, że każdy, kto znalazłby się na jego miejscu, uciekłby już przed kilkoma dniami. Muszę przyznać, że bagna, przez które podróżujemy, również i mnie napawają przerażeniem, jednak w miarę możliwości staram się tego po sobie nie okazywać. Podjąłem decyzję i nic nie jest w stanie zmusić mnie do odwrotu z raz obranej drogi. Postanowiłem, że przekonam się na własne oczy, czy zamkowe archiwa mówią prawdę.

27 dzień drugiego miesiąca wiosny.

Zupełnie niespodziewanie natknęliśmy się na biegnącą przez bagna ścieżkę. Ku memu zaskoczeniu wyglądała na dość często używaną. Znaleźliśmy sobie w jej pobliżu całkiem niezłą kryjówkę. Teraz pozostało nam już tylko czekać. Po kilku godzinach całkowitego spokoju ujrzeliśmy nagle coś, co sprawiło, że zamarliśmy w bezruchu. Ścieżką podążał korowód ubranych w czerwone szaty postaci. Każda z nich miała na głowie czarny kaptur i szła, podpierając się drewnianym kosturem. W środku kolumny niesione były sporej wielkości nosze, na których spoczywało kilka bezwładnych, ludzkich ciał. Właśnie przechodzili naprzeciw naszej kryjówki, gdy nagle jeden z nich potknął się i po nieudanej próbie odzyskania równowagi wpadł po pas w bagno. Bezradnie machając rękami zaczął powoli zanurzać się w trzęsawisku. Z przerażeniem patrzyłem jak wszyscy jego towarzysze procesji mijają go, nie zwalniając nawet tempa. Nim przeszedł obok niego ostatni uczestnik korowodu, bezlitosne bagno zamknęło się nad nim bezpowrotnie. Wszystko to odbyło się w całkowitej ciszy, którą tylko sporadycznie przerywał bulgot błota. Gdy tylko procesja zniknęła za zakrętem ścieżki, wyszedłem z kryjówki i ostrożnie podążyłem za nimi.

Myślę, że nie był to żaden akt odwagi, a raczej zwykła głupota. To co już zobaczyłem, dostatecznie potwierdzało moje przypuszczenia i najgorsze obawy. Przeczuwałem jednak, że za chwilę będzie się działo coś niesamowitego i za nic w świecie nie chciałem tego przegapić. Miałem w tym względzie całkowitą rację. Po jakichś dziesięciu minutach marszu korowód zatrzymał się, a ubrane na czerwono postacie stanęły wokół niewielkiego, wypełnionego czarną wodą stawu. Po chwili zaczęła się odbywać przerażająca ceremonia, w trakcie której z przyniesionych na noszach ciał wytaczano krew wprost do czarnego bajora. Powierzchnia wody stopniowo pokrywała się wielką, czerwoną plamą. I właśnie wtedy bagno ożyło. Powstało kilka wirów, które zaczęły gwałtownie zasysać rozlaną na wodzie krew. Nie patrząc co będzie dalej, uciekłem stamtąd najszybciej jak mogłem. Nie ulegało wątpliwości, że u podnóża Gór Sylunu zagnieździli się wyznawcy zła."

fragment Dzienników
napisanych przez mnicha Żamenhoffa

Osada Kalensark

Kalensark jest niewielką wsią, położoną przy jednym z mniej uczęszczanych, prowadzących na południe traktów. Z pozoru nie różni się niczym szczególnym od innych, rozsianych na okolicznych terenach wiosek. Posiada jednak pewną mroczną tajemnicę, którą skrzętnie ukrywają przed światem mieszkańcy osady. Tuż obok Kalensark znajduje się siedlisko potężnego, starożytnego demona. Wszyscy mieszkający we wsi ludzie są związani z demonem poprzez zawarte z nim w dzieciństwie przymierze. Każde dziecko, które skończy cztery lata jest prowadzone do znajdującej się pod jednym z okolicznych wzgórz jamy. Wejście do niej prowadzi przez dziuplę ogromnego dębu, stojącego na szczycie pagórka. W tej podziemnej kryjówce, siedzibie demona, odbywa się następnie rytuał, w trakcie którego między dzieckiem i demoniczną istotą zostaje zawarte przymierze. Podczas rytuału umysł dziecka zostaje poddany licznym próbom. Jeżeli okaże się, że nie jest on dostatecznie lojalny i zbyt samodzielny, demon odbiera rodzicom ich latorośl. Później, podczas wielu dni, które spędza dziecko w pobliżu potwornej istoty, zaczyna się ono z wolna przekształcać. Zmienia się w demonicznego sługę, całkowicie posłusznego swemu panu; staje się Zębaczem. Demon już od wieków nie opuszcza swej wielkiej jamy. Właściwie nie rusza się nawet z miejsca. Wszystkie jego zachcianki zaspakajają stworzeni przez niego człekopodobni słudzy. Zębacze mają karłowate ciała i powykręcane, nieproporcjonalne kończyny. Ich nienaturalnie rozrośnięte szczęki pełne są długich, ostrych zębów. Głównym zajęciem Zębaczy jest podtrzymywanie ognia pod znajdującymi się w jamie kotłami. W tych dużych, półtorametrowych garach podgrzewana jest zasiarczona woda, którą Zębacze regularnie polewają wielkie cielsko demona. Mieszkańcy Kalensark postępują zgodnie z instrukcjami tej istoty. Na skutek nieustannej emanacji roztaczanej przez demonicznego sąsiada, stali się oni wyrachowani, bezwzględni i źli. Bez najmniejszych skrupułów rabują przyjezdnych, a żywych lub martwych wędrowców dostarczają demonowi do zabawy. Oczywiście czuwają nad tym, żeby nie wyszedł na jaw ich zbrodniczy proceder. Nigdy nie działają bez przygotowania. Starają się nie podejmować zbędnego ryzyka. Od czasu do czasu stosują sprytną sztuczkę, aby oddalić od siebie ewentualne podejrzenia (nie da się przecież ukryć, że w okolicy przepadają jak kamień w wodę liczni podróżni, a nawet niewielkie karawany kupieckie). Fortel polega na tym, że na przejeżdżającą w okolicy dużą grupę podróżnych napada znienacka kilku rozwrzeszczanych Zębaczy. W kilka chwil później pojawia się z odsieczą paru mieszkańców Kalensark i razem z wędrowcami odpędzają atakujące potwory. Następnie wystarczy już tylko dopilnować, aby podróżni bezpiecznie opuścili okolicę i wieść o wspaniałych i niosących pomoc wieśniakach z Kalensark roznosi się szeroko.



Agnieszka Pałtynowicz-Fryziak i Maciek Kocuj

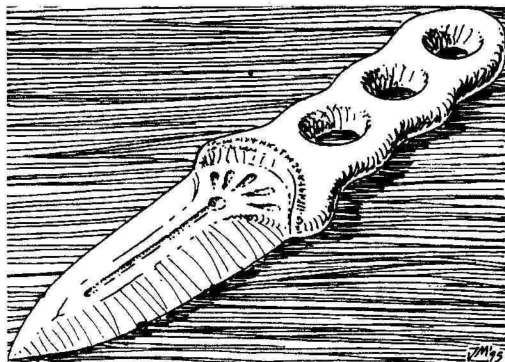
Nasiona zła

Jaspisowa Triada

Nazwa ta nie jest właściwie zbyt ścisła, gdyż chodzi tu nie o trzy, ale o cztery powiązane ze sobą magiczne przedmioty. Zacznijmy jednak od początku. Jaspisowa Triada została stworzona cztery wieki temu przez jedną z największych czarodziejek północy – Elensiel z Ulerwik. W swej młodości, jako zdolna, ale niezbyt doświadczona adeptka sztuk magicznych, była zbyt ufna we własną moc. Przeprowadzała bardzo niebezpieczne doświadczenia, związane z przywoływaniem demonów i kontrolowaniem ich umysłów. Którejś długiej, zimowej nocy, w swym położonym nad brzegiem morza zamku postanowiła wezwać jednego z najpotężniejszych lodowych demonów. Jej czary zawiodły i przywołany przez nią Władca Błękitnego Lodowca wymknął się spod kontroli. Elensiel uszła wprawdzie z życiem, ale została brutalnie zgwałcona, a demon pozostawił w niej swe nasienie. Czarodziejka wykorzystała wszystkie swoje magiczne umiejętności, żeby w mającym narodzić się dziecku zniwelować jakiekolwiek przejawy demonicznej natury. Gdy po dziewięciu miesiącach przyszedł na świat chłopczyk, który niczym nie różnił się od normalnego dziecka, radość Elensiel nie miała granic. Chłopiec, który otrzymał na imię Bjorklund, dorastał pod troskliwą opieką i czujnym okiem matki, nie przejawiając żadnych nienaturalnych cech czy zachowań. Jednak pomna swych doświadczeń czarodziejka nie ufała już tak bardzo swym magicznym umiejętnościom. Bała się, że nie zdołała do końca zniszczyć tkwiącego w dziecku zła. Drżała na myśl, że któregoś dnia w jej synu odżyje demoniczne dziedzictwo i stanie się on niebezpiecznym dla świata potworem. Dlatego też z wielkim bólem postanowiła stworzyć broń, która miała posłużyć do zgładzenia Bjorklunda, gdyby przypadkiem sprawdziły się jej najgorsze przewidywania. Miał to być magiczny, jaspisowy sztylet. Posiadana przez ostrze moc miała sprawić, że nawet lekkie draśnięcie przyniosłoby Bjorklundowi śmierć. Elensiel nie chciała jednak bez potrzeby narażać swego syna. Gdyby tak śmiercionośna dla niego broń znalazła się w czyichś niepowołanych rękach lub doszło by przez jej nieuwagę do przypadkowego zranienia, nigdy by sobie tego nie wybaczyła. Z tego względu stworzyła Jaspisową Triadę.

Na Jaspisową Triadę składają się trzy napełnione magiczną mocą przedmioty. Są to: pierścień, naszyjnik i pudernica. W każdej z tych rzeczy źródłem energii magicznej jest duży, błękitny szafir. Jaspisowy sztylet ma w swej rękojeści trzy puste wgłębienia, w które pasują szafiry. Jest pozbawiony jakiejkolwiek mocy, dopóki klejnoty nie znajdą się na swoich miejscach. Dopiero gdy wszystkie cztery przedmioty zostaną zgromadzone razem z pierścienia, z naszyjnika i z pudernicy można będzie wyjąć błękitne szafiry i umieścić je w rękojeści broni. Bez nich jaspisowy sztylet jest zwykłym, ozdobnym i niezbyt ostrym narzędziem.

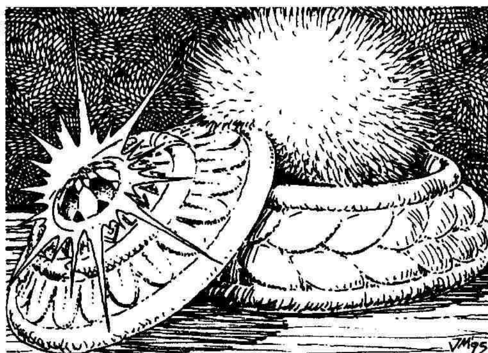
Nieznane są dokładne losy Bjorklunda. Podobno, gdy wyrósł już pod okiem matki na słusznego wzrostu młodzieńca, wyruszył w szeroki świat na poszukiwanie przygody. Wiadomo tylko, że Elensiel nigdy nie użyła stworzonej przez siebie broni, a po jej śmierci Jaspisowa Triada rozproszyła się po świecie. Ciało czarodziejki spoczywa teraz w podziemiach niedostępnej nadmorskiej twierdzy, a u jej boku leży zimne, jaspisowe ostrze.



Magiczna emanacja należących do Jaspisowej Triady przedmiotów ma duży wpływ na każdego, kto przypadkowo wejdzie w ich posiadanie.

Pudernica

Jest to okrągła, płaska szkatułka, wykonana z czerwonego jaspisu. Po wewnętrznej stronie wieczka umieszczone jest małe, srebrne lusterko, a na wierzchu znajduje się błękitny szafir. Uroda kobiety używającej regularnie pudernicy nabiera z czasem coraz większego blasku. Ściąga na siebie spojrzenia wszystkich mężczyzn i roznieca w nich płomienne uczucia. Właścicielka pudernicy staje się jednak chorobliwie zazdrosna o inne kobiety. Zaczyna pałać do nich nienawiścią, nawet gdy są od niej o wiele brzydsze i wcale nie wchodzą jej w drogę. Każdą niewiastę traktuje jak osobistą rywalkę i aby się jej pozbyć posuwa się do różnych niegodziwości, a nawet do zbrodni.



Naszyjnik

Jest to właściwie niewielki medalion z osadzonym po środku błękitnym szafirem. Wykonany jest w całości z zielonego jaspisu. Po pewnym czasie zmysły osoby noszącej naszyjnik stają się bardziej wyczulone. Zaczyna widzieć z dużej odległości najdrobniejsze nawet szczegóły, zaczyna słyszeć najcichsze z możliwych dźwięki. Dostrzega także postacie i przedmioty otoczone magiczną niewidzialnością. Po pewnym czasie staje się to dla właściciela naszyjnika prawie nie do zniesienia. Nie może spać, gdyż co chwila budzi go jakiś szelest, jego przemęczony umysł nękają na jawie przedziwne halucynacje.

Pierścień

Jest wykonanym z brunatnego jaspisu pięknym klejnotem z głęboko osadzonym błękitnym szafirem. Noszony na palcu umożliwia sporadyczne i przypadkowe odczytywanie powierzchownych



ludzkich myśli. Ma również inne, uboczne działanie. Niektóre myśli właściciela od czasu do czasu odbierane są przez znajdujące się w pobliżu osoby. Posiadacz pierścienia nie zdaje sobie jednak z tego sprawy.

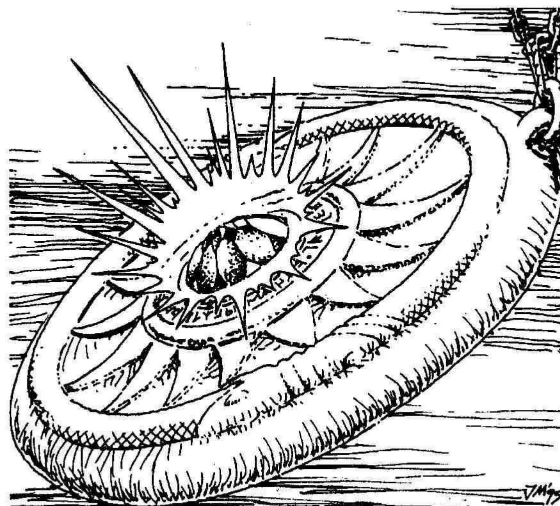
Jeżeli komuś uda się zebrać wszystkie przedmioty Jaspisowej Triady, a następnie odnaleźć jaspisowy sztylet Elensiel i umieścić w jego rękojeści trzy błękitne szafiry, zyska potężną broń przeciw demonom. Mimo że stworzone przez czarodziejkę ostrze przeznaczone było specjalnie do zgładzenia Bjorklunda, posiada ono również moce przydatne w walce z innymi demonami. Niezawodnie wykrywa obecność każdego z nich i zmusza demoniczną istotę do przyjęcia prawdziwego kształtu. Każdy zadany sztyletem cios trafia cel, a rany powstałe na skutek uderzenia są dla demona wyjątkowo bolesne.

Figurka z czarnej porcelany

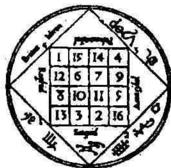
Jest to niewielka statuetka, przedstawiająca nagiego młodzieńca z wyciągniętymi ku górze rękoma. Przedmioty należące do Jaspisowej Triady są w porównaniu z tą małą, czarną figurką prawie nieszkodliwymi zabawkami. Porcelanowy młodzieniec powstał w momencie upadku zgromadzenia czarnoksiężników z Aaff i był z tym upadkiem ściśle związany. Zgromadzenie czarnoksiężników z Aaff, zwane czasami również Opętanym Kręgiem, było jedną z potężniejszych organizacji magów, mających swą siedzibę na wyspach południa. Przez wiele dziesiątków lat nikt nawet nie podejrzewał z jakiego źródła czerpią swą moc członkowie tej organizacji. Czarnoksiężnicy z Aaff składali krwawe ofiary zamieszkującemu jedną z małych wysepek demonowi. W zamian za to dzielił się on z nimi częścią swej nadprzyrodzonej potęgi. Co parę tygodni kilku członków Opętanego Kręgu wyruszało w podróż, by złożyć ofiarę z nienarodzonego ludzkiego dziecka. W tym celu zabierali ze sobą ciężarną kobietę i płynęli łodzią na niedużą, skalistą wysepkę, położoną blisko Bazaltowego Przylądka. Tam przywiązywali kobietę do leżącego na niewielkim cyplu głazu, szeroko rozkrzyżowując jej nogi. To było wszystko, co musieli zrobić. Po chwili z wody wypełzała odrażająca, demoniczna istota, aby się pożywić. Demon własnoręcznie, przy pomocy swej szponiastej łapy wyrywał płód z ciała przerażonej kobiety. Niewielu znalazłoby się szaleńców, którzy mogliby spokojnie patrzeć na dalszą część tej krwawej uczty. Już same odgłosy mlaskania i chrząkania mogły doprowadzić co wrażliwsze osoby do obłędu. Nieliczne kobiety, którym udało się przeżyć ten wymuszony poród, odchodziły od zmysłów, a ich umysły opanowywało szaleństwo. Straszliwie okaleczone na ciele i umyśle spędzały resztę swego życia w prowadzonych przez kapłanów lazaretach i przytułkach dla obłąkanych. Te, których rozum nie ucierpiał zbytnio na skutek spotkania z demonem, były zabierane do zgromadzenia i tam, przy pomocy kilku zaklęć, czarnoksiężnicy robili z nich swoje wierne służące. Po skończonej uczcie potwór wypróżniał się na środku cypla i ponownie znikał w morzu. Magowie zabierając ze sobą kobietę, skrzętnie zbierali wszystkie pozostawione odchody i po powrocie robili z nich magiczną miksturę, mającą wspomagać ich czarnoksięskie moce.

Głaz, który był niemym świadkiem tych wszystkich przerażających wydarzeń, nazwany został Kamieniem Ostatniego Tchnienia. Ten chropowaty kawałek skały krył w sobie powód, dla którego demon stał się niewolnikiem wyspy. Pewien demonolog przyzywał kiedyś jednego ze swych demonicznych służących. Chciał go wysłać w jakąś niebezpieczną misję, jednak gdy zorientował się, że potwór żywi się ludzkimi płodami, uznał to za zbyt okrutne i postanowił zrezygnować z jego usług. Dla spokoju własnego sumienia zdecydował się uwięzić przyzwanego przez siebie demona. Chciał to zrobić w na tyle odludnym miejscu, by stwór po pewnym czasie zwyczajnie zdechł z głodu. Na małej, skalistej wysepce, wewnątrz dużego kamienia ukrył kościane berło, przy pomocy którego kontrolował demoniczną istotę. Stwór nie mógł oddalać się od tego miejsca na więcej niż kilkanaście metrów i tym samym był skazany na powolną śmierć głodową. Tylko sobie znanymi sposobami dowiedziało się o tym zgromadzenie czarnoksiężników z Aaff. Postanowili oni skorzystać z nadarzającej się okazji i uczynili z demona źródło swej magicznej potęgi. Jednak każdy mroczny sekret musi kiedyś wyjść na jaw. Tak stało się też z posępną tajemnicą Opętanego Kręgu. Zbrodniczy proceder odkrył Mistrz Srebrnej Gildii Magów – sir Graham z Gilot. To właśnie on, wraz z oddziałem dowodzonym przez jego bliskiego przyjaciela, Lorda Huntera, rozbił doszczętnie zgromadzenie z Aaff. Wszyscy czarnoksiężnicy albo polegli w walce, albo trafili do głębokich lochów w zamku Lorda Huntera, zwanych niekiedy Pałacem Rozkosznych Tortur. Dla demona oznaczało to koniec spokojnej egzystencji. Musiał teraz sam zatroszczyć się o swój los. Jedyną rzeczą, jaką udało mu się zrobić w celu uchronienia się od całkowitej zagłady, było umieszczenie swej duszy w spoczywającej na dnie morza porcelanowej figurce. Na skutek tej transformacji biała porcelana zmieniła barwę na czarną i zrobiła się twarda niczym skała. Wkrótce morskie fale wyrzuciły na plażę w okolicy Bazaltowego Przylądka statuetkę porcelanowego młodzieńca. Znalazł ją jakiś przypadkowy wędrowiec i tak na zgubę śmiertelników pojawił się na świecie kolejny przeklęty, magiczny przedmiot.

Mroczne piękno czarnej figurki ściąga na siebie powszechną uwagę. Uwięziona dusza demona stara się tak pokierować ludzkimi emocjami, by jak najszybciej statuetka znalazła się w pobliżu jakiejś ciężarnej kobiety. Jeżeli niewiasta taka przebywa zbyt często w zasięgu złej emanacji porcelanowego młodzieńca, wkrótce dochodzi do poronienia. Później przeklęta figurka staje się przyczyną sporów i konfliktów, w trakcie których wychodzą na jaw najgorsze cechy ludzkiego charakteru. Nienawiść, okrucieństwo i zbrodnia doprowadzają z czasem do zguby wszystkich tych, którzy mają cokolwiek wspólnego z figurką z czarnej porcelany.



Jacek Brzeziński i Maciek Kocuj



Ostatnia przystań



Witaj i bądź pozdrowiony drogi Mistrzu Gry. Mamy przyjemność oddać ci do rąk przygodę, która choć będzie stanowić dla ciebie duże wyzwanie, przyniesie ci zapewne wiele zadowolenia i satysfakcji. Musimy cię uprzedzić, że jest to scenariusz uniwersalny, który w zasadzie można poprowadzić w dowolnym świecie i systemie. Z tego też powodu nie podajemy żadnych liczbowych charakterystyk; zresztą wydaje się nam, że są one tutaj prawie zupełnie zbędne, a ty, Mistrzu Gry, możesz w razie potrzeby ustalić je we własnym zakresie. Jedynym przeciwnikiem, który być może będzie potrzebował współczynników, jest demon, jednak jego cechy będą uzależnione od tego, jak bardzo są zaawansowani biorący udział w przygodzie bohaterowie. Dlatego wskazane jest, abyś sam, Mistrzu Gry, zajął się określeniem tych danych. W innych rozgrywanych w trakcie przygody walkach nie będą potrzebne żadne szczegółowe charakterystyki, gdyż wszystkie starcia mają się z założenia zakończyć szybkim i łatwym zwycięstwem bohaterów.

Nie zostawimy cię jednak, Mistrzu Gry, zupełnie samego. W treści scenariusza zawarliśmy wiele wskazówek, dzięki którym będziesz mógł zorientować się, jakie są mocne i słabe punkty poszczególnych postaci i bohaterów. Jeśli będziesz chciał, na ich podstawie łatwo ustalisz potrzebne ci ewentualnie współczynniki.

Dodatkowym powodem, dla którego nie zamieszczamy żadnych charakterystyk, jest to, że w naszej przygodzie może wziąć udział każda grupa, niezależnie od tego jak bardzo jest doświadczona czy potężna.

Jeżeli czujesz się na siłach, możesz poprowadzić tę przygodę nawet w wersji bezkostkowej, zakładając z góry jakie będą efekty działań poszczególnych osób i przekształcając tym samym przygodę w epicką opowieść, którą będziesz tworzył wspólnie z graczami.

Przygoda jest pomyślana w ten sposób, że bohaterowie nie muszą się wzajemnie znać przed jej rozpoczęciem i mogą po raz pierwszy spotkać się dopiero w jej trakcie.

I. WSZYSTKO, CO TRZEBA WIEDZIEĆ

Akcja przygody rozgrywa się nad dużą rzeką, w okolicach niewielkiej przystani. Właściwie możesz umiejscowić ją gdziekolwiek w świecie, w którym toczy się prowadzona przez ciebie gra. My będziemy nazywać naszą rzekę po prostu Rzeką, a przystań – Przystanią. W twojej grze możesz im nadać dowolne nazwy.

Krótki opis mających nastąpić wydarzeń

Na pobliskim wzgórzu pewien czarownik dokonuje próby wezwania demona. Demon pojawia się, ale umiejętności czarownika okazują się niewystarczające, żeby utrzymać kontrolę nad tą istotą. Mag ginie, lecz drogo sprzedaje swą skórę, znacznie osłabiając podczas walki swego niedoszłego sługę. Demon musi teraz nabrać nowych sił, których źródłem będzie dla niego ludzkie cierpienie, ból i śmierć. W tym celu udaje się na Przystań, do najbliższego ludzkiego skupiska. Jest jednak zbyt słaby, by samemu nieść zniszczenie i zagładę; musi czekać na to, aż ktoś zrobi to za niego lub posłużyć się podstępem.

Gracze przypadkowo są świadkami ostatniego akordu starcia czarownika z demonem. Następnie, przebywając na Przystani, zostają wplątani w ciąg tragicznych wypadków, których przyczyną jest ukrywający się na Przystani demon. W celu rozwikłania tajemnicy udają się do Podmokłego Lasu, żeby odnaleźć legendarną wiedźmę Lukrecję i zasięgnąć u niej informacji. W trakcie drogi natrafiają na wiele przeszkód i trudności.

Uzbrojeni w nową wiedzę gracze są przygotowani do finałowego starcia z demonem, którego wynik jest jedną wielką niewiadomą.



***

Dobrze by było, gdybyś, Mistrzu Gry, podzielił bohaterów na dwie grupy. Pierwsza z nich powinna znajdować się w momencie rozpoczęcia przygody na Przystani. Czeka tam na naprawę promu, który został uszkodzony w trakcie przybijania do brzegu, na wzburzonej Rzece. Druga grupa podróżuje w tym samym czasie przez wzgórza w kierunku Przystani. Być może jest ona tam umówiona z resztą drużyny, a jeśli bohaterowie nie znają się ze sobą, prawdopodobnie dojdzie tam do ich pierwszego spotkania.

Prowadzenie przygody w realiach różnych światów

Nasza przygoda została stworzona w ten sposób, żeby bardzo prosto dało się ją zaadaptować do dowolnego świata gry. Tutaj chcieliśmy jedynie podać kilka wskazówek, dotyczących tych elementów scenariusza, na które powinieneś zwrócić więcej uwagi lub ewentualnie je zmodyfikować.

Ostatnia przystań w XX wieku i jego okolicach

Pierwszym elementem, nad którym musisz się zastanowić, jest dobór miejsca. Powinna to być możliwie odludna okolica, gdzieś na zapadłej wsi albo nawet na obszarach Ameryki Południowej czy Afryki, na które jeszcze nie dotarła cywilizacja. Przystań powinna być odseparowana od większych ośrodków cywilizacyjnych – np. burza może zerwać linie telefoniczne. Ważne jest poczucie odosobnienia i zamknięcia, które w trakcie gry powinno się potęgować.

„Ostatnia Przystań" powinna stać się horrorem. Wydarzenia, które mają w niej miejsce, powodują wytworzenie się nastroju niesamowitości i nierealności, dodatkowo podkreślane przez wciąż padający deszcz i dziwne otoczenie. Mieszkańcy osady są wobec siebie nieufni; żywią podejrzenia również wobec tożsamości naszych bohaterów. Ich narastająca panika, niewiara w to, co się dzieje, napięcie i niepewność co do przyszłości powinny stać się odpowiednim tłem dla wydarzeń. Rozwiń również kwestie religijne; możesz pokazać kontrast pomiędzy tym, co głosi religia i w co wierzą ludzie, a tym, co się dzieje na ich oczach. Zwiększ ilość śmiertelnych wypadków; śmierć i zepsucie, gnijące ciała i krążące nad nimi muchy powinny stać się nieodłącznym elementem otoczenia. Nierealna atmosfera Podmokłego Lasu i tajemniczość wiedźmy Lukrecji powinny stanowić odpowiednie dopełnienie.

Ostatnia Przystań w świecie fantasy

Dostosowanie przygody do realiów konkretnego świata fantasy nie powinno stanowić większego problemu. Być może będziesz musiał zmienić rasy niektórych postaci występujących w przygodzie; brudni smolarze mogą być przykładowo krasnoludami – nie jest to jednak konieczne. Staraj się ograniczać możliwości wykorzystywania potężnej magii, która może ujemnie wpłynąć na tajemniczy nastrój przygody.

II. NA WZGÓRZU (PO RAZ PIERWSZY)

Grupa bohaterów podróżuje przez wzgórza. Zakładamy, że celem ich wędrówki jest Przystań, ale równie dobrze mogą po prostu tędy przejeżdżać. Powoli zapada zmrok. Do uszu zmęczonych podróżnych zaczyna docierać szum wezbranej rzeki; znaczy to nieomylnie, że zbliżają się do celu. Nagle spokój wieczoru zostaje zakłócony przez głośny, nieartykułowany krzyk. Na szczycie pobliskiego wzgórza w kłębach ognia i dymu trwa walka czarownika z demonem. Z miejsca, w którym znajdują się bohaterowie, nie widać dokładnie szczytu, gdyż zasłaniają go krzaki i nieliczne, rosnące tam drzewa. Dlatego też nasi bohaterowie nie zobaczą wszystkiego, co się tam dzieje, a ty, Mistrzu Gry, nie będziesz im musiał tego dokładnie opisywać.

Gdy bohaterowie dotrą na szczyt, będzie już po wszystkim. Dostrzegą jedynie ognistą smugę, rozpoczynającą się tuż nad szczytem wzgórza i kierującą się łagodnym łukiem w kierunku widocznej nad brzegiem rzeki Przystani. Smuga szybko się rozwiewa na wietrze, więc po chwili nie pozostanie po niej nawet najmniejszy ślad.

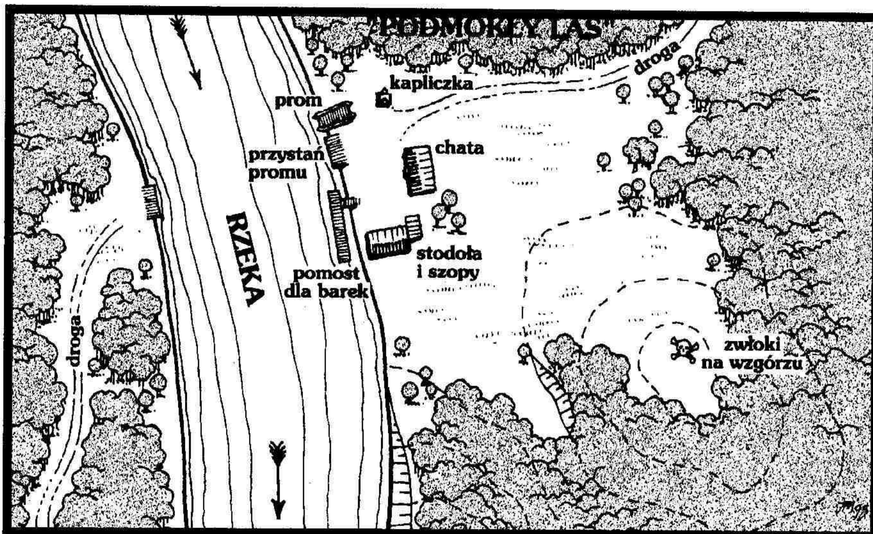
Na wzgórzu panuje spokój. Leżą tam częściowo zwęglone zwłoki człowieka, których niestety nie można zidentyfikować. Poza tym wokół osmalonych kamieni wyrysowane są jakieś dziwne symbole, które mogą zostać łatwo zidentyfikowane przez osobę, która miała coś do czynienia z okultyzmem lub demonologią – są to najwyraźniej pozostałości magicznego pentagramu. Część symboli jest wyryta w kamieniach, a część wyrysowana kolorowymi kawałkami kredy.

W szybko zapadających ciemnościach bohaterowie nie będą w stanie znaleźć nic więcej, tym bardziej, że poza tym, co już zobaczyli, po prostu nie ma tam nic ciekawego. Wzmaga się wiatr, zaczyna padać – graczom nie pozostaje nic innego, jak poszukać schronienia w znajdującej się już na szczęście dość blisko Przystani.

III. NA PRZYSTANI

Przystań jest miejscem, które służy dwóm celom. Przede wszystkim znajduje się tu prom, który jest jedynym sposobem na przedostanie się przez Rzekę w tej okolicy. Prom jest dużą łodzią, mogącą zabrać na swój pokład 20 osób. Jest obsługiwany przez Jonasza Charona, który jest przewoźnikiem, a zarazem właścicielem promu. Poza tym, do pomostów Przystani często przybijają pływające po rzece barki. Ich załogi odpoczywają zwykle w specjalnie wydzielonej na gospodę sali, w domu Jonasza Charona.





Na Przystani znajduje się kilka budynków. Największy z nich jest domem właściciela łodzi, obok stoją gospodarskie zabudowania (stajnia, mały kurnik, wychodek). Poza tym znajduje się tam również niewielka kapliczka. Przy brzegu stoją dwa pomosty, a kilka metrów dalej leży na podporach wyciągnięty z wody, uszkodzony prom.

Poniżej opisane są szczegółowo poszczególne budynki Przystani.

Dom Jonasza Charona

Prostokątny, jednopiętrowy budynek. Składa się z dwóch części – prywatnej, którą zajmuje Charon, oraz publicznej, która służy za noclegownię dla podróżnych i gospodę dla załóg statków i barek rzecznych, które zatrzymują się tu czasem na krótki postój. Jest to drewniany budynek o bielonych ścianach – patrz rysunek.

Na parterze znajduje się kuchnia i dwa pokoje mieszkalne. Jeden z nich zajmują Zygfryd i Wiktor, a drugi kucharka Zenobia i jej pomocnica, Smolicha. Znajduje się tu również największa w budynku sala, będąca głównym pomieszczeniem gospody. Stoi tam kilka stołów i ław, a także drewniana rzeźba przedstawiająca naturalnych rozmiarów syrenę – półnagą kobietę z rybim ogonem.

Na piętrze znajdują się pokoje, w których mieszka Jonasz oraz goście gospody.

Kapliczka

Niewielki kamienny budynek z dużymi, dwuskrzydłowymi drzwiami i wąskimi oknami, w których znajdują się kolorowe witraże. Właściwie kapliczka składa się z dwóch pomieszczeń. W pierwszym z nich jest ołtarz i różne dewocjonalia – posążki, świece, malowidła. Drugie pomieszczenie zajmuje mnich Robert i jego biblioteka.

Stodoła i kurnik

Niewielki drewniany kurnik przylega do ściany dużej, wypełnionej sianem stodoły. W stodole nocują pomagający w naprawie promu smolarze.

Wychodek

Stojąca na podwórzu przed domem Charona budka z wyciętym w drzwiach serduszkiem. W środku znajduje się deska z dziurą, a także pokaźna ilość much i innego robactwa. Wokół roztacza się dość nieprzyjemny zapach.

Stali mieszkańcy Przystani

Poniżej znajdują się krótkie charakterystyki wszystkich ważniejszych osób, występujących w scenariuszu. Są one o tyle istotne, że właściwie wokół tych osób – ich charakterów, ich wzajemnych układów i stosunków oraz sposobów reagowania na sytuację, w której się znaleźli – rozgrywa się większość akcji przygody. Postaraj się wyobrazić sobie te postacie tak, byś mógł dobrze je odegrać, wyczuć chwile ich strachu i odwagi oraz żebyś wiedział, co zrobią w obliczu niebezpieczeństwa.

Jonasz Charon

Właściciel promu, łysawy, trzydziestoparoletni mężczyzna o wyraźnych rysach twarzy i dużym kartoflanym nosie. Z uwagi na wykonywaną pracę jest stosunkowo silnym człowiekiem. Jest osobą o nieskomplikowanym umyśle. Na skutek częstych kontaktów z ludźmi stał się człowiekiem dość towarzyskim, rozmownym; czasem wręcz gadatliwym. Lubi opowiadać o swojej pracy, szczególnie barwnie opisuje ostatnie wydarzenia związane z uszkodzeniem promu. Narzeka na deszcze, które w tym roku są tak częste i gwałtowne, że spowodowały wezbranie wód.

Wychował się nad rzeką i dobrze zna okolicę, lecz zanim został przewoźnikiem, podróżował trochę po świecie. Doświadczenia, które w owym okresie nabył spowodowały, że stracił wiarę w jakichkolwiek bogów. Na skutek tego wydarzenia zyskał obecnie partnera do długich dysput – jest nim mnich, który mieszka w pobliskiej kapliczce.

Jonasz jest osobą niewiele wymagającą od życia. W chwilach samotności, gdy w jego zajeździe nie ma żadnych podróżnych, z którymi mógłby porozmawiać, często sięga po butelkę. Od mieszkających z nim pomocników wymaga bezwzględnego posłuszeństwa i stara się zawsze znaleźć dla nich jakieś zajęcie.

Zygfryd i Wiktor – pomocnicy Jonasza

Od 4 lat są parobkami pracującymi na Przystani. Przypłynęli tu jedną z rzecznych barek w poszukiwaniu zajęcia i zostali zatrudnieni przez Jonasza na dłużej. Któryś z nich pomaga zawsze Charonowi podczas przeprawy na promie, a drugi zajmuje się w tym czasie odwiedzającymi gospodę gośćmi. Do ich zajęć należą również wszelkie prace gospodarskie i opieka nad domem w czasie nieobecności właściciela.

Są zadowoleni ze swej pracy, bo Jonasz nie jest skąpym człowiekiem, a w dodatku pozwala im od czasu do czasu udać się do wsi lub nawet zabrać się jakąś barką do położonego w dole rzeki miasta.

Pomocnicy są zapracowani i wiecznie niedomyci; są prostakami i w ciągu dnia myślą tylko o tym, żeby się najeść i odpocząć.

Zenobia – kucharka i Smolicha – kuchta

Zenobia to czterdziestoletnia, zrzędliwa, brzydka kobieta – daleka kuzynka Jonasza Charona, która uciekła już wiele lat temu od swego męża i zamieszkała na Przystani. Jest bardzo wdzięczna Jonaszowi, że ją przygarnął i pracuje dla niego w zasadzie za darmo, przyrządzając posiłki dla stałych mieszkańców i gości gospody. Ma pomocnicę, dziesięcioletnią sierotę, którą wszyscy nazywają Smolichą. Pochodzi ona z położonego w dole rzeki miasta i sypia razem z Zenobią w przykuchennym pokoiku.

Smolicha chętnie opowiada historię o skrzatach, które pomagają ludziom w pracach domowych. Twierdzi nawet, że jeden z nich żyje na Przystani i często przychodzi do niej, żeby wspomóc ją w robocie. Opowieść ta ma pewne znaczenie dla przygody, gdyż zostanie później wykorzystana przez demona.

Mnich Robert

Opiekuje się stojącą nad brzegiem rzeki kapliczką. Jest to jego pokuta za dawne czyny, o których nigdy nie wspomina. Jest to dla niego tym większe umartwienie, że panicznie boi

się głębokiej wody, jednak ze wszystkich sił zmusza się, aby przebywać właśnie w tym miejscu. Jego życie zbliża się z wolna ku końcowi – jest już w mocno podeszłym wieku, choć właściwie nikt nie wie, ile tak naprawdę ma lat.

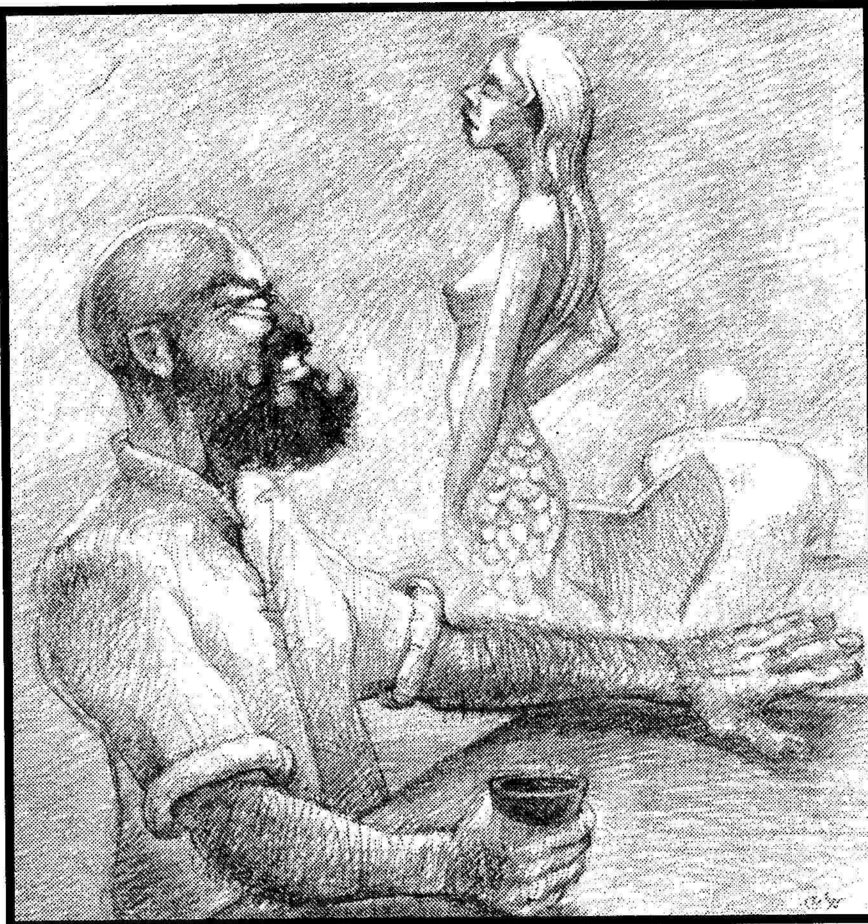
Jest człowiekiem wykształconym, już wiele lat temu zaczął gromadzić w jednym z pomieszczeń kapliczki książki, których jest już w tej chwili dość pokaźna ilość. Chętnie opowiada o swoich zbiorach i jest gotów w każdej chwili pokazać swoją kolekcję. Na starość stał się człowiekiem strachliwym, niepewnym siebie.

Goście

Oprócz bohaterów, którzy zapewne zatrzymają się w gospodzie, znajdują się tam również inne osoby. Są to podróżni unieruchomieni w tym miejscu z powodu awarii promu i naprawiający łódź rzemieślnicy.

Gertruda

Obfitej tuszy kobieta, wdowa po handlarzu z położonego w dole rzeki miasta. Wybrała się w drogę wraz ze swoją siostrzenicą Elzą. Jedzie w odwiedziny do krewnych. Nie lubi podróżować i jest niezadowolona z przedłużającej się przerwy w drodze. Jest typową mieszczką i kobietą przyzwyczajoną do wynikających z tego luksusów. Drażni ją to, że musi korzystać ze znajdującego się na środku podwórza wychodka, do którego zresztą ledwo się mieści. Denerwuje ją też robactwo, które panoszy się wszędzie. Jeżeli bohaterowie będą odnosić się do niej w sposób grubiański, obrazi się na nich i nie będzie chciała z nimi rozmawiać.



Elza

Siedmioletnia siostrzenica Gertrudy. Panicznie boi się szczurów i skrzatów, o których matka naopowiadała jej przerażających historii. Jest zachwycona nowym otoczeniem, chętnie zaczepia wszystkich przebywających w Przystani, aby porozmawiać z nimi i namówić ich do opowiadania jej jakichś historii (byle nie o szczurach i skrzatach, gdyż wtedy ucieka z piskiem).

Hubert Huk – cieśla

Brodaty, trzydziestoletni mężczyzna. Przybył razem ze smolarzami na wezwanie Jonasza Charona, aby naprawić prom. W momencie rozpoczęcia przygody właśnie zaczyna swą pracę; zajęłaby mu ona 2-3 dni, gdyby nie demon, który skutecznie niweczy jego wysiłki. Hubert strasznie narzeka z tego powodu, twierdzi, że w promie zagnieździło się jakieś licho, które nie daje mu pracować.

Jest krzykliwym, gburowatym typem. Niewykształcony i prosty, uwielbia niewyszukane, sprośne dowcipy i lubi często sięgać po butelkę. Podczas (wyjątkowo częstych) przerw w pracy przesiaduje w gospodzie gapiąc się na rzeźbę półnagiej syreny i czyniąc na jej temat różne nieprzyzwoite uwagi.

Smerda i Chyłko – smolarze

Smolarze, którzy przybyli wraz z cieślą, zajmują się produkcją smoły w stojących na dziedzińcu kotłach. Ma ona służyć do uszczelniania promu. Smerda i Chyłko nocują w stodole na sianie.

Demon na Przystani

Demon, który został przywołany na wzgórzu stał się obecnie jednym z mieszkańców Przystani. Jest bardzo osłabiony po walce, jaką stoczył z czarownikiem i jedyną formą, jaką może obecnie przyjąć, jest postać małego skrzata – humanoidalnej istoty, wielkości 40 cm, o ciemnej karnacji ciele, wielkim, grubym nosie, twarzy uśmiechniętego staruszka i szpiczastych, nietoperzych uszach, z których wiecznie wycieka zielonobrunatny śluz. Na głowie ma zielonkawą czapeczkę z pomponem.

Jest tak słaby, że nawet w tej formie nie jest w stanie przebywać zbyt długo. Znalazł więc sobie na Przystani kilka miejsc, w których może odpocząć po odrzuceniu materialnej postaci. Wykorzystując resztki swej energii, która mu pozostała po walce, wpłynął w specyficzny sposób na niektóre, znajdujące się w pobliżu przedmioty. Służą mu one teraz jako azyl i schronienie, w którym bezpiecznie może czekać na przypływ sił witalnych. Przedmiotami tymi są: jedna z książek z biblioteki mnicha Roberta, rzeźba przedstawiająca syrenę oraz prom. Ten wybór nie był przypadkowy – każda z tych rzeczy skupia na sobie złe, negatywne lub nieczyste emocje, dzięki którym demon może nabierać sił i energii.

Książka, w której spisane są dogmaty wiary, jest znienawidzona przez Jonasza Charona, gdyż widzi on w niej tylko puste frazesy, które nigdy nie przyniosły mu nic dobrego. Na zepsutym promie skupiają się negatywne emocje większości podróżnych, którzy za wymuszoną przerwę w podróży obwiniają właśnie zniszczoną drewnianą łódź. Ponadto mnich Robert utożsamia ją ze znienawidzoną przez siebie wodą i podświadomie uważa, że właśnie prom sprawia, że jego pokuta

jest o wiele cięższa. Rzeźba, przedstawiająca ponętną syrenę skupia na sobie pożądliwe spojrzenia większości mężczyzn, zbierających się wspólnie w gospodzie.

Nawiedzane przez demona przedmioty mają nieco nienaturalne właściwości.

Gdy demon w swej niematerialnej formie przebywa wewnątrz księgi, jej treść ulega zmianie – na kartach książki pojawiają się różne bluźniercze słowa i opisy heretyckich praktyk. Gdy demon przebywa poza księgą, jej treść wraca do normy, lecz jej okładki pozostają nienaturalnie zimne.

Prom, kiedy przebywa w nim demon, staje się bardzo złośliwym urządzeniem; drzazgi wbijają się w ręce robotników, którzy go naprawiają, a łatane dziury w kadłubie otwierają się na nowo. Czasem zsuwa się z przytrzymujących go podpór, przygniatając komuś nogę lub inną część ciała. Jeśli gracze w jakiś nienaturalny sposób spróbują naprawić prom i przepłynąć nim na drugą stronę rzeki zaraz na początku przygody, demon niechybnie odkształci deski, powodując zatonięcie łodzi, dzięki czemu wszyscy pasażerowie pójdą prosto na dno. Każdy topielec sprawi przecież, że siła piekielnej istoty wzrośnie.

Rzeźba syreny, w chwilach gdy nosi w sobie demona, staje się bardziej doskonała, niż jest w rzeczywistości. Jej zdradliwe piękno aż kłuje w oczy każdego, kto na nią spojrzy. Jej uroda rozbudza ukryte pragnienia, a w dodatku każdemu, kto na nią patrzy wydaje się, że mruga do niego zalotnie oczami. Jej rybia łuska w świetle lamp błyszczy się nienaturalnie.

Demon przebywa w każdym z przedmiotów określoną ilość czasu, co najmniej kilka godzin. Powinieneś przed rozpoczęciem przygody ustalić, kiedy demon będzie się znajdował w określonym miejscu. Ewentualnie możesz uznać, że stwór przebywa w każdym przedmiocie po osiem godzin.

Zniszczenie miejsc schronienia demona spowoduje, że będzie on musiał przyjąć na stałe materialną postać, a wtedy bohaterowie będą mogli pokonać go w decydującym starciu.

Jak było to wspomniane wcześniej, demon potrzebuje ludzkiego bólu, cierpienia i niegodziwości, gdyż tylko dzięki nim w pełni może odzyskać swe siły. Jeżeli okaże się, że ludzie nie będą postępowali zgodnie z jego oczekiwaniami, będzie mu grozić całkowite unicestwienie. Dlatego też będzie starał się podstępem obudzić ich najgorsze instynkty. Każdy zły uczynek – spowodowanie śmierci lub cierpienia – sprawi, że moc demona wzrośnie.

Początkowe moce demona nie są zbyt wielkie. Może on jedynie odczytywać ludzkie emocje i pragnienia, tworzyć ograniczone, krótkotrwałe, omamiające umysł iluzje. W ograniczony sposób jest w stanie wpływać na przedmioty materialne, odkształcając je oraz poruszając nimi. Poza tym, jeśli przyjmie materialną formę małego skrzata, może robić wszystko to, co mogłaby normalnie robić tak wyglądająca istota.

Nasz demon, przybierając formę skrzata, unika bezpośredniej ingerencji, gdyż moc płynąca z wywołanego w ten sposób zła, byłaby nieznaczna. Woli posłużyć się podstępem, wysługiwać się ludźmi – tak, aby sami stali się przyczyną swych nieszczęść. Wynika stąd, że nie będzie starał się nikogo fizycznie zranić, woli spowodować, żeby uczynił to ktoś inny.

Nasiona zła

Demon będzie prowokował różne wydarzenia, rozsiewając nasiona zła w ludzkich umysłach, starając się wykorzystać ciemne strony dusz osób przebywających na Przystani. Poniżej znajduje się zestaw sytuacji, które mogą zdarzyć się podczas kilku pierwszych dni pobytu bohaterów w gospodzie nad Rzeką. Na pewno znasz, Mistrzu Gry, swoich graczy znacznie lepiej niż my, więc możesz się jedynie oprzeć na tym, co znajdziesz w tym rozdziale, wiedząc lepiej, co najszybciej sprowadzi ich na złą drogę. Możesz wykorzystać niektóre z opisanych przez nas zdarzeń, wymyśleć własne; rozwinąć wątki, które podejmą twoi gracze. Czas i kolejność wydarzeń zależą tylko i wyłącznie od ciebie. Pamiętaj jednak, które osoby już uśmierciłeś, a które możesz wykorzystać w kolejnych wydarzeniach.

Zwróć uwagę na to, że wydarzenia, które opiszesz są właściwie jedynym sposobem, w jaki możesz zwrócić uwagę graczy na przedmioty stanowiące miejsca odpoczynku demona. Jeśli bohaterowie, nawet po wizycie u wiedźmy Lukrecji, nie będą mieli pojęcia, które z przedmiotów mogą być takimi kryjówkami, postaraj się wymyśleć jeszcze kilka własnych, związanych z nimi wydarzeń.

Nie bądź jednak zbyt nachalny. Być może twoi gracze zasługują na to, by zginąć...

Księga

Któregoś deszczowego popołudnia mnich Robert otworzył księgę, którą demon obrał na swą siedzibę. Akurat zdarzyło się tak, że istota była w niej obecna i strony świętej księgi wypełnione były heretyckimi tekstami i opisami. Mnich rzucił książkę na blat swego stołu i wybiegł z krzykiem na zewnątrz kapliczki, szukając pomocy. Krzyk mnicha słyszy większość mieszkańców Przystani – zbierają się oni wokół kapliczki. Zapewne w grupie znajdzie się również ktoś z naszych bohaterów; na pewno jest tam też sam Jonasz Charon. Wyraźnie zdenerwowany mnich opowiada o tym, że jego książka przemieniła się w dziwny sposób, że zalągł się w niej zły duch. Boi się wrócić do kapliczki. Zapewne ktoś z graczy wraz z kilkoma innymi osobami uda się do środka; demon jednakże zdążył już przenieść się w inne miejsce, wobec czego książka wygląda normalnie. Dziwna opowieść mnicha staje pod znakiem zapytania, a Jonasz wyraźnie wykorzystuje ją jako jeszcze jeden dowód na to, że wiara odbiera rozum.

Złośliwa łódź

Jeżeli któremuś z bohaterów przyjdzie do głowy przyjrzeć się dokładniej pracy cieśli i smolarzy lub będzie chciał obejrzeć z bliska prom, wydarzy się pewien przykry incydent. Gdy bohater podejdzie do łodzi, zsunie się ona z podpór na cieślę lub któregoś ze smolarzy. Będą oni mieli do bohatera pretensje, że przeszkadza im w pracy i jeżeli jeszcze raz spróbuje się dotknąć do promu, to porachują mu kości.

Nocne hałasy

Nocą w gospodzie budzą wszystkich hałasy dobiegające z korytarza. Gdy bohaterowie wyjrzą na zewnątrz, zobaczą wielkiego człekokształtnego stwora o krwawo żarzących się oczach, pokrytego w przeważającej części łuską. Wychodzi on na korytarz z drzwi należących do pokoju Gertrudy i jej siostrzenicy. Potwór, trzymając w ręku ociekającą krwią, urwaną głowę dziewczynki, od której bije jakiś dziwny blask, rusza w stronę bohaterów. Zaatakowany, zaczyna gwałtownie wymachiwać rękami i skrzekliwie krzyczeć. Gdy zostanie zabity (wystarczy ranić go kilkakrotnie), okazuje się, że nie był to wcale potwór, lecz sama Gertruda, a wizerunek stwora był najwyraźniej iluzją.

Oczywiście wszystko to jest dziełem naszego demona, który skrył się niezauważenie w ciemnym kącie korytarza, wywołał hałas, a następnie, gdy w drzwiach pojawiła się ciotka Gertruda z lampą w ręku, otoczył ją iluzją, dzięki której kobieta wyglądała jak prawdziwy potwór, a trzymana przez nią w ręku lampa wydawała się być głową dziecka.

Z pewnością inni mieszkańcy będą oskarżać naszych bohaterów o morderstwo. Wszelkie ich tłumaczenia zostaną przyjęte z powątpiewaniem.

Przyjacielski skrzat

Śluz wyciekający z uszu demona może posłużyć jako silna trucizna. Jeżeli demon usłyszy opowieść Smolichy o dobrych skrzatach, przychodzących z pomocą ludziom, to pojawi się w pokoju któregoś z bohaterów podając się za dobrego skrzata mieszkającego na Przystani. Zawiadomi ich, że kręci się tu jakiś niewidzialny demon, którego należało by się pozbyć. Zaproponuje bohaterom wypicie pewnego magicznego płynu, który sprawi, że będą mogli zobaczyć stwora z piekła rodem. W małych flakonikach poda im śluz, będący trucizną o prawie natychmiastowym działaniu. Jeżeli bohaterowie będą na tyle

naiwni, że bez wahania wypiją zawartość buteleczek, prawdopodobnie skończy się to dla nich – jeśli nie śmiercią, to przynajmniej poważnym osłabieniem i chorobą.

Kradzież

Demon ukradł smolarzom niewielką ilość pieniędzy, stanowiących całe ich oszczędności i ubrudziwszy swe stopy w smole zostawił ślady prowadzące do pokoju któregoś z bohaterów. Gdy smolarze zauważą kradzież, podniosą raban i ruszą po zostawionych przez złodzieja śladach. Nie zastanawiając się wiele, zaczną rzucać oskarżenia i jeśli nie otrzymają stosownych wyjaśnień i rekompensaty, dojdzie do rękoczynów.

Cieśla i syrena

Pewnej nocy któryś z bohaterów odwiedzając w nocy wychodek, zastanie w sali jadalnej gospody Huberta Huka, wpatrującego się bezmyślnie w rzeźbę syreny. O innej porze lub innej nocy może się zdarzyć, że cieśla zostanie nakryty na obłapianiu figury.

Wiedźma

O wiedźmie z Podmokłego Lasu można dowiedzieć się z kilku różnych źródeł. Najbardziej oczywistych informacji na temat tego, że będzie ona mogła pomóc bohaterom, dostarczy Eligiusz – uczeń czarownika, który pojawi się po dwóch dniach (patrz "Na wzgórzu (po raz drugi)"). Pewne informacje na temat wiedźmy mogą również uzyskać rozmawiając z mieszkańcami Przystani.

Przede wszystkim, może napomknąć w którymś momencie o jej istnieniu mnich Robert, który uważa ją za wyznawczynię nieczystych mocy i zepsutą do szpiku kości jędzę. Twierdzi na przykład, że podstępnie zwabia do siebie podróżnych, żeby potem wyssać z nich krew i opanować ich umysły. Wykorzystuje ich później do ciężkiej, niewolniczej pracy. Robert twierdzi również, że wiedźma żywi się robactwem i ekskrementami.

Podobne bzdury bohaterowie mogą usłyszeć również z ust innych mieszkańców Przystani. Wszyscy oni wiedzą o istnieniu wiedźmy, choć zupełnie nie zdają sobie sprawy z tego, czym ona się zajmuje i praktycznie wszystko, co wiedzą, jest wyssane z palca. Zresztą nikt nie chce o niej mówić zbyt wiele. Ludzie twierdzą, że jest zła, choć nie potrafią uzasadnić, dlaczego.

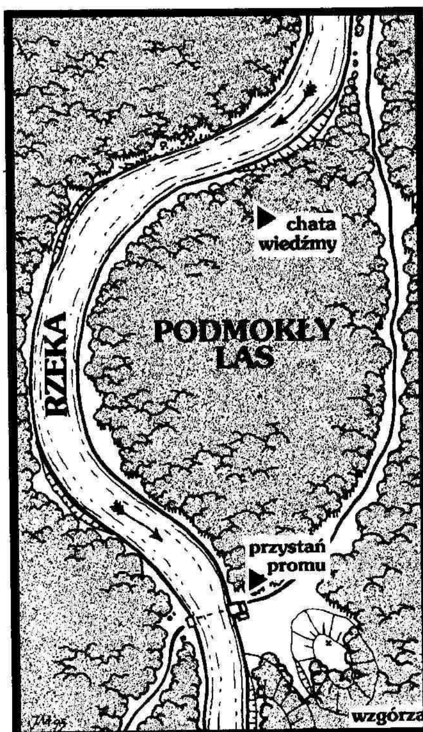
IV. NA WZGÓRZU (PO RAZ DRUGI)

Poniższe wydarzenie będzie miało miejsce w dwa dni po przybyciu bohaterów na Przystań.

Któryś z bohaterów, wracając wieczorem z niezbędnej wizyty w wychodku, zauważa jakieś dziwne światło na wzgórzu. Jest to oczywiście to samo wzgórze, z którym niektórzy bohaterowie mieli do czynienia na samym początku przygody. Wobec tego zainteresują się zapewne tą sprawą i udadzą się tam, aby sprawdzić, co się dzieje.

Gdy dotrą na szczyt, spotkają przeszukującego wzgórze człowieka. Jest to uczeń czarownika – Eligiusz, który przybył w to miejsce zaniepokojony kilkudniową nieobecnością swego nauczyciela. Jeżeli przypadkiem zdarzyło się tak, że bohaterowie pochowali wcześniej na wpół zwęglone zwłoki czarownika, to Eligiusz spyta ich, czy nie widzieli gdzieś mistrza. W razie potrzeby zejdzie nawet w tym celu do Przystani. Będzie chciał dowiedzieć się jak najwięcej o tragicznych wydarzeniach na wzgórzu i pochować zwłoki.

Jeśli gracze do tej pory nie domyślili się jeszcze, co się dzieje na Przystani, Eligiusz wyjaśni im, co zamierzał zrobić jego mistrz i jakie były tego prawdopodobne skutki. Niewiele może powiedzieć na temat potęgi demona, poza tym, że jest on wyjątkowo podstępny i złośliwy (taka jest większość demonów). Nie wie, jaki demon został przywzany, a poszczególne okazy – jak twierdzi – znacznie różnią się od siebie. Przypuszcza, że jedyną osobą w okolicy, która może coś pomóc w tej sprawie, jest wiedźma Lukrecja, mieszkająca w Podmokłym Lesie. Jak mówi, jego mistrz często kontaktował się z tą kobietą i twierdził, że posiadła ona wielką wiedzę o naturze i specyfice sił nieczystych.



Eligiusz mieszka stosunkowo daleko, więc zatrzyma się dzień (lub dłużej) na Przystani, żeby odpocząć po wyczerpującej podróży.

Jego wiedza jest bardzo skąpa, ale nie przyznaje się do tego; próbuje wygłaszać mądre teorie, które nie mają żadnego oparcia w rzeczywistości.

V. W PODMOKŁYM LESIE

W którymś momencie bohaterowie zapewne zdecydują się odwiedzić wiedźmę – w sumie jedynie ona może pomóc im pozbyć się demona. W tym celu będą musieli podjąć wyprawę do Podmokłego Lasu. Można tam udać się tylko pieszo, gdyż las jest na tyle gęsty i podmokły, że wszelkie inne środki transportu nie przydadzą się na nic. Znajduje się on w zakolu rzeki, na zachód od prowadzącej do przystani drogi. Wyprawa taka zabierze bohaterom około 5-6 godzin drogi w jedną stronę.

Prawdziwe oblicze wiedźmy

Wiedźma Lukrecja jest niewysoką starą kobietą o pomarszczonej twarzy i bardzo drobnych rękach. W gruncie rzeczy nie jest wcale złą kobietą. Przez całe swoje życie zajmowała się zielarstwem i starała się nikomu nie zawadzać. Jednak wraz z wiekiem zaczęła cierpieć na manię długowieczności. Opętana myślą o nieśmiertelności zaczęła badać zjawisko śmierci. Czarna magia, którą siłą rzeczy musiała się posługiwać, zmieniła nieco jej charakter. Stała się wyobcowana i wrogo nastawiona w stosunku do innych ludzi. Odkryła kilka sposobów, dzięki którym może przedłużać swoje życie. Obszar wokół domu wiedźmy jest pod całkowitym jej wpływem i może w nim w dużym stopniu kontrolować siły życia i śmierci. Korzystając z tych mocy stara się nie dopuszczać do siebie innych ludzi, którzy mogliby wykraść jej tajemnicę. Gdy bohaterowie dotrą do chaty wiedźmy, mogą ją bez problemu zabić, lecz jeśli pozostawią jej ciało na terenie Podmokłego Lasu, wkrótce powróci ono do życia.

Wędrówka przez Las

Żeby dojść do chaty wiedźmy, bohaterowie muszą przejść przez Podmokły Las. Spotkają tam kilka przeszkód, umieszczonych przez Lukrecję, których zadaniem jest odstraszenie potencjalnych intruzów. Na początek zaczną ich nękać omamy i zwidy, które nie będą przedstawiać wprawdzie fizycznego zagrożenia, lecz skutecznie mogą utrudnić im wędrówkę.

Podamy tylko kilka przykładów, pozostałe w zależności od sytuacji i uosobienia graczy możesz, drogi Mistrzu, wymyśleć sam. Niektóre z iluzji działają na wszystkich bohaterów, inne mają wpływ tylko na jedną bądź dwie osoby naraz.

Iluzje

Bohaterowie podróżują przez podmokły, cienisty las. W powietrzu unosi się delikatna, słodkawa woń zgnilizny, której nie tłumi nawet siąpiący nieustannie deszcz. W wielu miejscach muszą z wielkim trudem przedzierać się przez gąszcz poskręcanych gałęzi i ciernistych krzaków.

Iluzje powodują, że bohaterowie mają wrażenie, że las żyje swoim własnym, wrogim im życiem. Często wydaje im się, że kątem oka dostrzegają, jak gałęzie splątują się, by utrudnić im przejście, zwalone konary przemieszczają się niezauważenie, a niebotyczne pnie drzew obserwują każde ich poruszenie. Mają przeświadczenie, że ktoś ich śledzi, słyszą jakieś odgłosy, choć nie potrafią dokładnie zlokalizować ich źródła.

Nagle któremuś z bohaterów wydaje się, że wielkie drzewo, obok którego przechodzi wyciąga w jego kierunku swoje wielkie konary i próbuje go pochwycić. Czuje jak gwałtownie zaciskają się one wokół niego. Pozostali widzą, że ich towarzysz szarpie za gałęzie znajdujących się tuż koło niego drzew i krzaków. Omam trwa jakieś kilka sekund.

Trochę później, jeden z bohaterów zaczyna zapadać się w głąb podmokłego terenu. Miota się i rzuca, usiłując wyrwać się z wciągającego go bagna. Jednak inni widzą wyraźnie, że potknął się on tylko i upadłszy w błoto tapla się w nim.

Kolejna iluzja ma miejsce, gdy bohaterowie przedzierają się przez gęstszy fragment lasu. Nagle jeden z nich widzi, że zza drzewa, za które przed chwilą wszedł jego towarzysz, wychyla się potworna bestia. Z jej wielkich, ostrych kłów kapie krew, a jej ślepia żarzą się na czerwono. Jest to oczywiście iluzoryczny wizerunek jego towarzysza, choć ta sytuacja może skończyć się tragicznie, jeśli bohater odpowiednio szybko zareaguje.



Wisielce

Jeżeli bohaterowie nadal podążają w głąb lasu, po jakimś czasie wyjdą z obszaru iluzji i widziadeł i dotrą w najbliższe sąsiedztwo chaty wiedźmy. Tu, na tym obszarze, Lukrecja demonstruje zwykle przybyszom swą władzę nad życiem i śmiercią. Jak wspomnieliśmy wcześniej, nie jest ona złą kobietą, więc nie wykorzystuje swej mocy do zabijania intruzów. Próbuje ich tylko odstraszyć.

Powoli z moczarów podnoszą się mgliste opary, które pogarszają widoczność. Nagle bohaterowie ku swemu przerażeniu stwierdzają, że na znajdującym się przed nimi drzewie wisi rozkładające się ludzkie ciało. Jest ono odziane w mocno już przegniłe strzępy ubrania; jest w takim stanie, że w żaden sposób nie da się już go rozpoznać. Huśta się jedynie delikatnie, choć nie ma wcale wiatru. Nie da się ukryć, że wisielec śmierdzi ohydnie.

Jeśli bohaterowie pójdą dalej, natkną się na kolejnego wisielca, a później na jeszcze jednego. Ten ostatni będzie miał zawieszony na szyi błyszczący medalion. Niestety, nie można dosięgnąć go z ziemi. Ciało wisi na tyle wysoko, że ktoś będzie musiał podsadzić bohatera, lub będzie on zmuszony wejść na drzewo. W momencie, w którym zbliży się już do wisielca, ten ostatni rzuci się na niego, złapie go swymi zgniłymi kończynami i zacznie go dusić i gryźć spróchniałymi zębami. Zbutwiały sznur urwie się i truposz spadnie, pociągając za sobą śmiałka. Później, nawet, gdy jego ciało zostanie już częściowo zmasakrowane, będzie w dalszym ciągu próbował zatrzymać bohaterów czepiając się ich rękami, zębami i nogami.

Z wielkim trudem zdobyty medalion okazuje się oczywiście iluzją.

Kruki

Grupa przechodząc przez niedużą polanę zostaje znienacka zaatakowana przez niewielkie stado kruków. Wczepiające się we włosy bohaterów ptaki próbują wydłubać im oczy. Prawdopodobnie po krótkiej walce stado zostanie pokonane, a ciała martwych kruków pokryją polanę. Być może kilku bohaterów straci częściowo wzrok, gdyż atakujące z zaskoczenia kruki mają sporą szansę na wydziobanie im oczu. Nagle martwe ptaki zaczynają niezdarnie poruszać skrzydłami i pełznąć w kierunku ludzi. Jeżeli bohaterowie nie wycofają się dostatecznie szybko, ich nogi zostaną bezlitośnie podziobane aż do kości. Oczywiście ożywione kruki poruszają się bardzo niezdarnie, więc bohaterowie zdołają im uciec.

Chata wiedźmy

Jeżeli bohaterowie kontynuują podróż, po chwili ich oczom ukaże się niewielka drewniana chata – dom wiedźmy Lukrecji. Drzwi wejściowe są lekko uchylone, jak gdyby zapraszały wędrowców do środka. Wewnątrz panuje mrok, a słabe światło wydobywające się z małego paleniska oświetla siedzącą w drewnianym fotelu postać starej kobiety. Lukrecja jest niezbyt zadowolona z wizyty, jednak nie wyrzuca nikogo za drzwi. Jest ciekawa, co też zmusiło bohaterów do podjęcia tej niebezpiecznej wyprawy przez Podmokły Las. Z pewnością zainteresuje ją opowiedziana przez przybyszów historia dotycząca demona i wszelkich związanych z nim wydarzeń. W zamian za niewielką przysługę chętnie podzieli się swoją wiedzą z bohaterami i zdradzi im, w jaki sposób mogą rozprawić się z demonem. Chce jedynie napić się trochę świeżej, ciepłej krwi. Oczywiście chodzi jej o krew któregoś z bohaterów, lub nawet kilku z nich...

Jeśli nasi bohaterowie spełnią życzenie wiedźmy, wyjaśni im ona, że demon najprawdopodobniej używa niektórych, znajdujących się w Przystani przedmiotów i chroni się w nich będąc w niematerialnej postaci. Dlatego też jedynym sposobem na ostateczne rozprawienie się z nim jest zniszczenie tych przedmiotówkryjówek, co zmusi demona do przybrania materialnej formy i umożliwi podjęcie z nim bezpośredniej walki. Są to, jak twierdzi Lukrecja, dwa lub trzy przedmioty, które najprawdopodobniej przejawiają jakieś dziwne właściwości.

VI. W OBLICZU ŚMIERCI

Teraz, po wizycie u wiedźmy, bohaterom nie pozostaje nic innego, jak tylko zniszczyć demona. Jeśli wykorzystają swe

doświadczenia z wydarzeń opisanych w rozdziale "Na Przystani", prawdopodobnie szybko uda im się zlokalizować przedmioty, które służą demonowi za kryjówkę. Jeśli tak się nie stanie, staraj się w jakiś sposób naprowadzić ich na właściwą drogę – powtórzyć charakterystyczne dla tych przedmiotów zdarzenia, wymyśl jakieś własne.

Pamiętaj, że zniszczenie niektórych przedmiotów może stanowić trudność ze względu na innych mieszkańców Przystani. Prawdopodobnie na przykład Jonasz Charon będzie starał się powstrzymać bohaterów przed porąbaniem jego promu, gdyż stanowi on dla niego istotne źródło utrzymania.

Gdy już jednakże bohaterowie dopną swego i wszystkie miejsca, w których demon mógł się skryć zostaną zniszczone, stwór zmaterializuje się. W zależności od tego, co wydarzyło się wcześniej, moc demona mogła wzrosnąć mniej lub bardziej. Jego siła będzie zależeć od tego, jak wielu niegodziwości i złych uczynków dopuścili się w ciągu ostatnich kilku dni ludzie przebywający na Przystani. Z dużym prawdopodobieństwem można jednak założyć, że stał się on znacznie potężniejszy, niż był na początku.

Oczywiście możesz zmodyfikować podane przez nas informacje, zależnie od tego, w jakiej kondycji są bohaterowie i ile zła wydarzyło się na Przystani. My zakładamy, że demon będzie przede wszystkim większy. Ma on teraz około trzech metrów wzrostu. Wyglądem jednak w dalszym ciągu przypomina bajkowego skrzata, ale ze względu na swój obecny rozmiar wzbudza tym większe przerażenie i grozę. Roztacza wokół siebie silny, ohydny zapach gnijącego mięsa, a z jego gardzieli wydobywa się przejmujący chichot.

Demon ma możliwość oddziaływania psychicznego na umysły bohaterów. Będzie się starał za pomocą iluzorycznych halucynacji nakłonić ich do zaniechania walki. Pokaże im obrazy przedstawiające propozycje spełnienia ich najskrytszych pragnień w zamian za bierność. Ty, Mistrzu Gry, znasz swych graczy, więc tylko ty wiesz, co będą konkretnie te wizje przedstawiać. Jeśli to nie poskutkuje, będzie się starał odpędzić bohaterów za pomocą robactwa, które gnieździ się w zakamarkach jego ciała. Stada olbrzymich karaluchów, much i mrówek będą starać się powstrzymać zbliżających się bohaterów, starając się zmusić ich do odwrotu. Jeśli i one nie pomogą, pozostanie fizyczna walka.

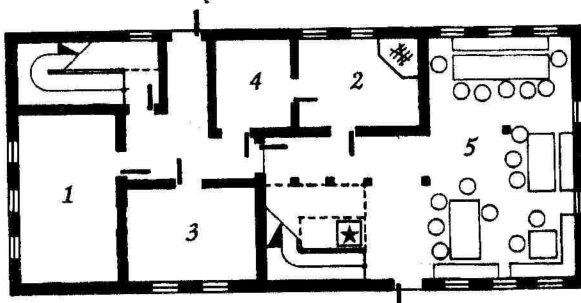


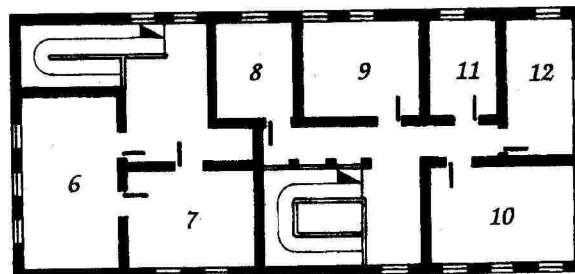
Samo ostateczne starcie z demonem nie powinno stworzyć naszym bohaterom zbyt wielkich problemów. W zasadzie i tak musi on odejść do swej rzeczywistości, gdyż moc, którą zgromadził nie jest na tyle duża, żeby mógł zostać (chyba, że jest inaczej – wtedy bohaterów czeka natychmiastowa śmierć, podobnie jak wszystkich innych mieszkańców osady).

Jeśli nasi wojownicy przetrwają kilkanaście minut tego starcia, atakując z odległości i wycofując się w razie bezpośredniego zagrożenia, demon zniknie w obłoku ognia i dymu.

Plan domu Jonasza Charona

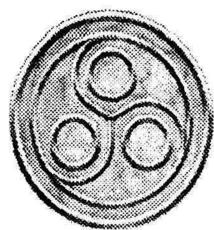
Parter: 1. pokój Zygfryda i Wiktora; 2. kuchnia; 3. pokój Zenobii i Smolichy; 4. magazyn; 5. gospoda; ★ rzeźba syreny



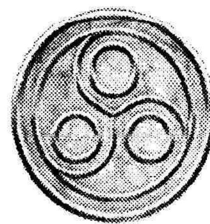


Piętro: 6-7. pokoje Jonasza Charona; 8. pokój gościnny zajęty przez Huberta Huka; 9. pokój gościnny (wolny); 10. pokój gościnny zajęty przez Gertrudę i Elzę; 11 i 12 wolne pokoje gościnne (w nich prawdopodobnie zostaną ulokowani gracze).

KRYSZTAŁY



CZASU



NOWE OBLICZE MAGII

Andrzej Miszkurka i Tomek Kreczmar

CZĘŚĆ 2

W drugiej części „Nowego oblicza magii" znajdziecie informacje o Rytuale Poszerzania Świadomości oraz listę czarów czarnoksiężnika, maga i iluzjonisty wraz z kosztem, który trzeba ponieść (w Punktach Mocy), aby rzucić każde z zaklęć. Zanim jednak przejdziemy do sedna sprawy, należy się wam kilka słów wyjaśnienia. Zasada pojawiła się w 16 numerze „Magii i Miecza" i jest przeznaczona przede wszystkim dla tych, którym nie podobała się istniejąca do tej pory. Naszym zamierzeniem było w miarę dokładne opisanie profesji czarodziejów i ich świata. Niestety, ilość miejsca w piśmie nie pozwoliła wydrukować „Nowych oblicz magii" w całości w jednym numerze. Poza tekstem, który właśnie czytasz, planujemy jeszcze dwa. Pierwszy ukaże się w czerwcu – a w nim trochę o niebezpieczeństwie obcowania z czarną magią, lista komponentów do „czarów" alchemika, nowe zdolności profesyjne... Drugi w lipcu – znajdziecie w nim opis chowańców, homunkulusów, magicznych przedmiotów, nowych zaklęć, rytuałów (między innymi niezbędnych do tego, aby zostać Czarnotrupem), magicznych miejsc, szczególnych układów gwiazd oraz różnic pomiędzy czarodziejami pochodzącymi z różnych ras i wiele, wiele innych rzeczy.

Mamy do was wielką prośbę. Napiszcie, co sądzicie o efekcie naszej pracy i czego chcielibyście się jeszcze dowiedzieć. Przysyłajcie rady, uwagi i wskazówki. Bardzo nam na nich zależy. Jeżeli uznacie, że niniejsza zasada jest dobra, jeżeli spodoba się wam, postaramy się jeszcze w tym roku zabrać za kapłanów i zasady walki. I to by było na tyle. Do zobaczenia za miesiąc.

Rytuał Poszerzania Świadomości

Każdy młody czarodziej, kończący naukę u mistrza przechodzi pierwszy Rytuał Poszerzania Świadomości, zwany Rytuałem Narodzin. Dopiero ta próba otwiera przed nim drzwi do królestwa magii. Bez niej mógłby być co najwyżej trzeciorzędnym kuglarzem. Od tej pory świat magii staje się częścią jego istoty... i vice versa.

Rytuał Narodzin jest najłatwiejszym i najbezpieczniejszym z Rytuałów Poszerzania Świadomości. Przyjmujemy, że ma go za sobą każdy mag, czarnoksiężnik, iluzjonista czy alchemik, który rozpoczyna grę. Pradawne zwyczaje nakazują, aby brał w nim udział tylko nauczyciel i jego uczeń. Ceremonia odbywa się w miejscu mocy, miejscu, w którym skoncentrowana jest energia magiczna. Na początku obaj uczestniczący w niej czarodzieje oczyszczają swoje ciała, później wymalowywują na nich magiczne znaki. Następnie, koncentrują się, oczyszczają myśli z niepotrzebnych uczuć i emocji. Nauczyciel kumuluje energię miejsca w swoim ciele, odpowiednio ją kształtuje, po czym przekazuje uczniowi. Robiąc to, wypowiada odpowiednie słowa mocy. Energia wypełniająca ucznia omal nie wypala jego ciała, przenika każdą komórkę, każdy organ. Jej większa część powraca do miejsca, z którego została zabrana. Jednak niewielka ilość pozostaje na stałe w ciele ucznia, odmieniając go zarówno fizycznie, jak i psychicznie.

Z biegiem czasu czarodzieje przechodzą kolejne rytuały. Za każdym razem są one coraz trudniejsze, mają coraz większy wpływ na ich ciała i umysły. Bardzo często, szczególnie w przypadku tych najbardziej skomplikowanych ceremonii, kończą się śmiercią. To, jak będą wyglądały rytuały w twojej grze, zależy tylko od ciebie. Musisz pamiętać jednak o kilku prawach, które są z nimi związane:

1. Żaden czarodziej nie może przejść rytuału o własnych siłach. Im trudniejsza próba, tym więcej potrzeba pomocników – innych czarodziejów.
2. Każdy rytuał musi odbywać się w miejscu mocy. Są one bardzo rzadkie, a ich tajemnica jest zawsze bardzo dobrze strzeżona.
3. Niektóre z ceremonii można odprawić tylko w czasie, kiedy układ gwiazd jest sprzyjający lub konkretnego dnia (np. podczas wiosennego przesilenia). Czasami niezbędny może okazać się potężny, magiczny artefakt lub część ciała magicznej istoty (łuska smoka, serce demona itp.).

Za każdym razem, kiedy czarodziej przechodzi rytuał, rzuć 1k10 i porównaj wynik z poniższą tabelką. Do wyniku dodaj jeden na każdą przebytą próbę (tzn. czarodziej przechodzący piątą ceremonię doda pięć).

Wynik rzutu	Efekt
1-10	Nic się nie stało.
11-15	Mniejsza zmiana.
16-17	Większa zmiana.
18	Zmiany psychiczne.
19	Magiczna choroba (patrz część poświęcona chorobom).
20	Śmierć.

Przepływająca przez ciało czarodzieja energia magiczna zmienia go zarówno pod względem fizycznym jak i psychicznym. Mniejsze zmiany powinny ograniczać się do np. zmiany koloru oczu, skóry, włosów, długości palców, wzrostu, postury itp. Mogą pojawiać się nowe organy – skrzydła, ogon, pazury, dodatkowe palce itp(większe zmiany). W wypadku zmian psychicznych czarodziej będzie w coraz mniejszym stopniu interesował się życiem zwykłych istot, zacznie błądzić myślami gdzieś daleko, nie będzie zwracał uwagi na niektóre, mało istotne rzeczy. Weź pod uwagę, że większość z powyższych zmian będzie miała miejsce dopiero wtedy, gdy czarodziej będzie przechodził szósty, siódmy Rytuał Poszerzenia Świadomości.

Więcej o zmianach i ich wpływie na czarodziejów w następnym numerze MiM.

Rzucanie zaklęć

Stworzyliśmy tę zasadę z myślą o wyeliminowaniu Potencjału Magicznego, czarów autorytatywnych oraz kilku innych rzeczy, które nam się nie podobały. Poniżej opisane są sposoby rzucania zaklęć przez wszystkie klasy czarodziejów występujących w Kryształach Czasu.

Mag

Magowie mogą wykorzystywać do rzucania czarów tylko swoją własną energię magiczną. W żaden sposób nie mogą czerpać jej z otoczenia. Przy każdym z zaklęć opisanych poniżej podany jest koszt ich jednorazowego rzucenia oraz ewentualne zmiany w jego działaniu. Zasięg czaru w naszej zasadzie nie jest uzależniony od szybkości, ale od Mocy, tak więc – jeżeli gdzieś jest napisane, iż czar ma zasięg daleki, oznacza to, że można rzucać go na odległość równą podwojonej Mocy, liczonej w metrach.

1 Krąg
Magiczna siła – Zużycie Mocy: 10 pkt
Magiczna tarcza – Zużycie Mocy: 20 pkt
Magiczny pocisk – Zużycie Mocy: 10 pkt
Naturalna odporność – Zużycie Mocy: 10 pkt
Ognik – Zużycie Mocy: 10 pkt
Płonące dłonie – Zużycie Mocy: 15 pkt
Rozkojarzenie – Zużycie Mocy: 10 pkt
Zamknięcie/otworzenie drzwi – Zużycie Mocy: 15 pkt

2 Krąg
Lewitacja – Zużycie Mocy: 15 pkt
Magiczny harpun – Zużycie Mocy: 25 pkt
Piorun – Zużycie Mocy: 25 pkt
Światło – Zużycie Mocy: 20 pkt
Wykrycie niewidzialności – Zużycie Mocy: 15 pkt
Zaklęcie broni – Zużycie Mocy: 50 pkt

3 Krąg
Krzepa – Zużycie Mocy: 50 pkt
Niewidzialność – Zużycie Mocy: 25 pkt
Ognista kula – Zużycie Mocy: 30 pkt
Przyspieszenie/Spowolnienie – Zużycie Mocy: 40pkt
Psychiczna tarcza – Zużycie Mocy: 20 pkt
Wiadomość – Zużycie Mocy: 10 pkt
Wzmocnienie czaru – Zużycie Mocy: 30 pkt

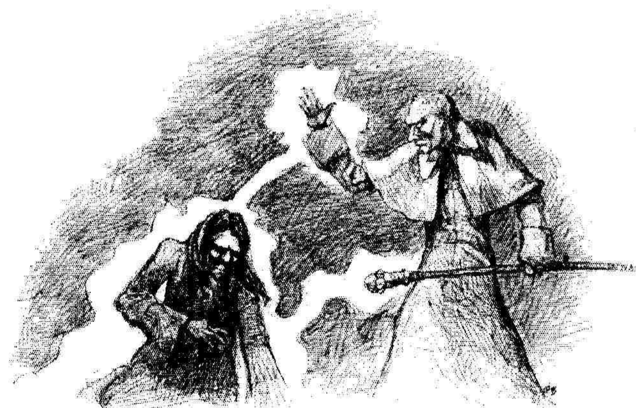
4 Krąg
Cios psychiczny – Zużycie Mocy: 35 pkt
Czasowe umagicznienie broni – Zużycie Mocy: 100 pkt
Grzmot – Zużycie Mocy: 20 pkt
Latanie – Zużycie Mocy: 30 pkt
Magiczna zbroja – Zużycie Mocy: 60 pkt
Rozumienie języków – Zużycie Mocy: 15 pkt
Skruszenie kamienia – Zużycie Mocy: 40 pkt

5 Krąg
Czasowe umagicznienie zbroi – Zużycie Mocy: 150 pkt
Czytanie myśli – Zużycie Mocy: 30 pkt
Fala słabości – Zużycie Mocy: 50 pkt
Magiczna kula – Zużycie Mocy: 200 pkt; Czas działania: 1k10 dni
Magiczna sfera – Zużycie Mocy: 150 pkt
Telepatia – Zużycie Mocy: 30 pkt

6 Krąg
Przywołanie potwora – Zużycie Mocy: 150 pkt
Sfera niewrażliwości – Zużycie Mocy: 200 pkt
Skruszenie metalu – Zużycie Mocy: 60 pkt
Teleportacja – Zużycie Mocy: 200 pkt

7 Krąg
Obłok śmierci – Zużycie Mocy: 35 pkt
Kula piorunów – Zużycie Mocy: 70 pkt
Kontrola otoczenia – Zużycie Mocy: 40 pkt
Eksplozja – Zużycie Mocy: 35 pkt
Urok – Zużycie Mocy: 35 pkt

8 Krąg
Oddzielenie świadomości od ciała – Zużycie Mocy: 40 pkt; dusza zachowuje połowę aktualnej (czyli posiadanej po rzuceniu tego zaklęcia) Mocy; nie może rzucać czarów, które wymagają dotyku itp.; wszystkie inne korzystając z zachowanej Mocy
Promień antyzbroi – Zużycie Mocy: 25 pkt
Ocalenie – Zużycie Mocy: 150 pkt
Statua – Zużycie Mocy: 40 pkt



Czarnoksiężnik

Czarnoksiężnicy w ciągu swych wielowiekowych poszukiwań nowych źródeł Mocy utracili część umiejętności. Zyskali jednak w ich miejsce wiele nowych, które uczyniły z nich najsilniejszych czarodziejów Ochrii. W przeciwieństwie do magów nie są zmuszeni do czerpania energii jedynie z własnego ciała. Wprost przeciwnie, unikają tego sposobu, korzystając zeń tylko w ostateczności. Proces wykorzystywania własnej energii jest dla czarnoksiężnika bardzo bolesny, dlatego też wydaje on dwukrotnie więcej energii potrzebnej do rzucenia zaklęcia.

Napisaliśmy wcześniej, że czarnoksiężnik potrafi odbierać energię innym. Jest to prawda. Rzeczywiście posiadł umiejętność wysysania energii. Za każdym razem, kiedy wykorzystuje swoją zdolność, powinien dopisać do swojej Mocy 1/10 Mocy, którą posiadała ofiara (po wyssaniu rozpada się ona w pył). Zyskana w ten sposób energia nie może zostać zregenerowana po użyciu. W ten sposób czarnoksiężnik może

zebrać energię nawet 20 osób (ale nie więcej, niż jego Moc pomnożona przez 2). Aby dowiedzieć się więcej o czarnoksiężniku i koszcie rzucanych przez niego czarów – patrz część poświęcona chorobom (w przygotowaniu).

1 Krąg
Ciemność – Zużycie Mocy: 10 pkt
Czarny pocisk – Zużycie Mocy: 10 pkt
Niewidzialność dla umarłych – Zużycie Mocy: 15 pkt
Przejęcie martwiaka – Zużycie Mocy: 50 pkt
Przerażenie – Zużycie Mocy: 10 pkt
Strefa bólu – Zużycie Mocy: 20 pkt

2 Krąg
Animacja martwego – Zużycie Mocy: 20 pkt
Beznadziejność – Zużycie Mocy: 20 pkt
Czaszka strażnicza – Zużycie Mocy: 25 pkt
Duszenie – Zużycie Mocy: 15 pkt
Zawezwanie martwiaka – Zużycie Mocy: 30 pkt na typ martwiaka

3 Krąg
Nocny jeździec – Zużycie Mocy: 50 pkt
Otwarcie szczeliny – Zużycie Mocy: 200 pkt
Przeniknięcie podłoża – Zużycie Mocy: 30 pkt
Widzenie niewidzialności – Zużycie Mocy: 15 pkt
Zejście do... – Zużycie Mocy: 100 pkt

4 Krąg
Aureola nekromancji – Zużycie Mocy: 40 pkt
Chorał – Zużycie Mocy: 80 pkt
Koszmar senny – Zużycie Mocy: 25 pkt
Niewidzialność – Zużycie Mocy: 25 pkt
Osłabienie – Zużycie Mocy: 40 pkt
Promień nekromancji – Zużycie Mocy: 30 pkt

5 Krąg
Cień zemsty Athlara – Zużycie Mocy: 100 pkt
Cios psioniczny – Zużycie Mocy: 35 pkt
Kradzież cienia – Zużycie Mocy: 50 pkt
Krąg czarnego ognia – Zużycie Mocy: 50 pkt
Lalka – Zużycie Mocy: 30 pkt
Ochrona przed negatywnym planem – Zużycie Mocy: 40 pkt
Psychiczna tarcza – Zużycie Mocy: 20 pkt
Ręka Orma – Zużycie Mocy: 25 pkt
Sprowadzenie ciemności – Zużycie Mocy: 500 pkt

6 Krąg
Ceremoniał – Zużycie Mocy: 200 pkt
Cieniste przejście – Zużycie Mocy: 200 pkt
Krwawy kamień – Zużycie Mocy: 1000 pkt
Upiorne dźwięki – Zużycie Mocy: 40 pkt

7 Krąg
Cielesna eksplozja – Zużycie Mocy: 35 pkt
Fatum trzynastego – Zużycie Mocy: 50 pkt
Przejęcie postaci – Zużycie Mocy: 40 pkt
Taniec śmierci – Zużycie Mocy: 70 pkt
Zbroja nekromancji – Zużycie Mocy: 40 pkt

8 Krąg
Dzień umarłych – Zużycie Mocy: 300 pkt
Masakra – Zużycie Mocy: 45 pkt
Oddzielenie świadomości od ciała – Zużycie Mocy: 40 pkt; dusza zachowuje połowę aktualnej (czyli posiadanej po rzuceniu tego zaklęcia) Mocy; nie może rzucać czarów, które wymagają dotyku itp., wszystkie inne korzystając z zachowanej Mocy
Ściana śmierci – Zużycie Mocy: 40 pkt

Iluzjonista

Iluzjoniści, tak jak i magowie nie potrafią czerpać energii z otoczenia. Ich zaletą jest to, że do rzucania czarów zużywają mniej energii. Nic w tym dziwnego, skoro większość używanych przez nich zaklęć to iluzje mniej wyczerpujące od czarów, z których korzystają magowie.

1 Krąg
Gest śmiechu – Zużycie Mocy: 5 pkt
Iluzyjna zbroja – Zużycie Mocy: 20 pkt
Iluzyjny sztylet – Zużycie Mocy: 5 pkt
Śliskość – Zużycie Mocy: 10 pkt
Widzenie niewidzialności – Zużycie Mocy: 10 pkt
Widziadło – Zużycie Mocy: 15 pkt

2 Krąg
Bliźniak – Zużycie Mocy: 20 pkt
Droga bez końca – Zużycie Mocy: 15 pkt
Niewidzialność – Zużycie Mocy: 20 pkt
Przesunięcie – Zużycie Mocy: 30 pkt
Światło – Zużycie Mocy: 15 pkt
Zaczarowana chmurka – Zużycie Mocy: 15 pkt
Zaklęcie iluzji – Zużycie Mocy: 20 pkt

3 Krąg
Cios psychiczny – Zużycie Mocy: 35 pkt
Hipnotyczna kula – Zużycie Mocy: 30 pkt
Iluzyjna pułapka – Zużycie Mocy: 30 pkt
Magiczne skrzydła – Zużycie Mocy: 20 pkt
Oślepiający błysk – Zużycie Mocy: 20 pkt
Psychiczna tarcza – Zużycie Mocy: 20 pkt
Wyciszenie/wzmocnienie dźwięku – Zużycie Mocy: 15 pkt

4 Krąg
Lęk wysokości – Zużycie Mocy: 20 pkt
Pominięcie – Zużycie Mocy: 20 pkt
Tęczowy most – Zużycie Mocy: 50 pkt
Tworzenie – Zużycie Mocy: 30 pkt
Usypiające dźwięki – Zużycie Mocy: 20 pkt
Więzienne pręty Forbana – Zużycie Mocy: 50 pkt

5 Krąg
Cios psioniczny – Zużycie Mocy: 35 pkt
Hipnoza – Zużycie Mocy: 25 pkt
Iluzja fizycznej mocy – Zużycie Mocy: 20 pkt, plus 2 pkt na poziom
Morale – Zużycie Mocy: 20 pkt
Stała niewidzialność – Zużycie Mocy: 35 pkt
Wirujące ostrza – Zużycie Mocy: 25 pkt
Wzmocnienie czaru – Zużycie Mocy: 30 pkt

6 Krąg
Magiczne drzwi – Zużycie Mocy: 80 pkt
Magiczny kwiat – Zużycie Mocy: 50 pkt
Obłęd otoczenia – Zużycie Mocy: 100 pkt
Tron iluzji – Zużycie Mocy: 1500 pkt; czar nie zbiera w sobie PM, gdyż nie ma go w naszej zasadzie; jego zaletą jest to, że siedzący na nim czarodziej może rzucać zaklęcia jak gdyby miał 400 pkt Umiejętności Magicznych
Urok – Zużycie Mocy: 25 pkt

7 Krąg
Czarujące dźwięki – Zużycie Mocy: 40 pkt
Fanatyzm – Zużycie Mocy: 35 pkt
Oddzielenie świadomości od ciała – Zużycie Mocy: 40 pkt; dusza zachowuje połowę aktualnej (czyli posiadanej po rzuceniu tego zaklęcia) Mocy; nie może rzucać czarów, które wymagają dotyku itp., wszystkie inne korzystając z zachowanej Mocy
Wejście w iluzję – Zużycie Mocy: 15 pkt; na każdy jeden punkt Mocy potrzebnej do rzucenia czaru wewnątrz iluzji istnieje 1% szansa na to, że zaklęcie zadziała nie po myśli iluzjonisty

8 Krąg
Halucynacja – Zużycie Mocy: 80 pkt
Ocalenie – Zużycie Mocy: 150 pkt
Szarża tysiąca koni – Zużycie Mocy: 55 pkt
Uszkodzenie umysłów – Zużycie Mocy: 90 pkt

Artur Marciniak

Księga wiedzy

Istnieje wiele ksiąg, z których adepci czarnej magii czerpią swą wiedzę i zaklęcia. Większość z nich nigdy nie widzi światła słońca, ni blasku gwiazd, gdyż zamknięta jest w pilnie strzeżonych komnatach, których oprócz licznych straży bronią też skomplikowane czary. Wszystko po to, by mroczne tajemnice, które kryją na swych stronicach, nigdy nie wychynęły na świat. Różne są ich nazwy i różna zawartość, ale wśród moich towarzyszy znane są one jako mroczne grimoiry lub czarne księgi.

Niewielu magów miało okazję zapoznać się z zawartością takiego tomiszcza, ja jednak miałem to nieszczęście. Teraz, u kresu życia, spisuję pośpiesznie swoje doświadczenia, by dać świadectwo temu, com przeżył...

W swoim długim życiu widziałem wiele magicznych tomów, artefaktów i magicznych przedmiotów, nie jest więc łatwo mnie zadziwić. Księga, o której piszę, różniła się jednak od wszystkiego, co wcześniej poznałem. Dostrzegłem ją kiedyś na zakurzonej wystawie handlarza ksiąg, w wielkim mieście Ostrogarze. Czarny tom od razu przykuł mój wzrok. Bez wahania wszedłem więc do sklepiku i nie targując się nawet, kupiłem go. Uradowany pospieszyłem do swojej pracowni i rozpocząłem badania. Oczywiście nie zaniedbałem koniecznych środków ostrożności. Otoczyłem się silnym czarem ochronnym, postarałem się zneutralizować działanie jakichkolwiek możliwych „niespodzianek". Ku memu zdziwieniu grimoira, bo tym się księga okazała, nie była niczym zabezpieczona...

Najpierw zbadałem oprawę, gdyż zdarza się czasami, że oprócz magicznych zabezpieczeń, właściciel księgi umieszcza w niej sprytną, miniaturową pułapkę na nieostrożnych głupców – zatrutą igłę lub niewielkie, pokryte trucizną ostrze, wyskakujące z oprawy, gdy otworzy się księgę. Sam kiedyś pewnego ranka znalazłem na podłodze swego laboratorium złodzieja, który w kurczowo zaciśniętych, martwych dłoniach trzymał otwartą jedną z mych ksiąg... Jak się okazało, nie był równie przewidujący jak ja...

Tej księgi nie strzegły podobne pułapki. Oprawa była wykonana z reptiliońskiej skóry i, jak mi się wydaje, była nieco młodsza od chronionego przez nią wnętrza. Rogi zdobiły masywne, metalowe okucia, przypominające nieco wyszczerzone wściekłością oblicza człowieka, elfa, reptiliona oraz orka.

Z drżeniem rąk uniosłem okładkę. Z początku wydawało mi się, że strona tytułowa jest pusta, ale już za chwilę pojawił się na niej napis – *Xięga Sztuk Tayemnych, ku uciesze czarodzieyów wszelakich, przez Swityassa z rodu Kalagarana spisana.* Zastanowiło mnie, iż pomimo tego, że imię autora świadczyło o reptiliońskim pochodzeniu księgi, była ona napisana w ludzkim języku.

Wiele następnych dni i nocy spędziłem na odczytywaniu zapisanych dziwnym atramentem stronic. Księga była niezwykła, zdarzało się, że kiedy chciałem odszukać jakąś wcześniej przeczytaną informację, nie mogłem jej już znaleźć, a na jej miejscu widniało coś zupełnie innego.

Kilka początkowych rozdziałów stanowiło swego rodzaju pamiętnik Swityasssa, co, prawdę mówiąc, nie zainteresowało mnie zbytnio. Dopiero początek szóstego rozdziału przyniósł jakąś odmianę. Znalazłem w nim opis pierwszego czaru. Według zawartych tam informacji, przy jego pomocy wzywało się niewidzialnego sługę, który w zamian za codzienny łyk świeżej krwi wykonuje rozmaite proste zadania. Ponieważ zaklęcie jest dość niewinne, pozwalam sobie przytoczyć je poniżej, zachowując pisownię oryginału:

Zaklęcie przywołujące sługę niewidzialnego, który pomocnym ci będzie.
Czar ten wykonać potrafią nawet początkujący magicy, gdyż łatwym on jest i w rzeczy samej nauczałem się go jako jednego z pierwszych. Do jego rzucenia stań pośrodku pentagramu, trzy krople świeżej krwi własnej wylewając na podłogę i szepcząc słowa następujące – kazaali mahmee nutaka! – zaklęcie po trzykroć trza powtarzać. Później zapal trzy czarne świece i unieś je w górę. Znak Yign nimi wykonaj, a jeśliś dobrze wszystko uczynił, ujrzysz przez moment sługę swego nowego. On to pomocnym ci będzie, a to czuwać może, pracownię uprzątnąć i wiele podobnych zadań wykonać jest w stanie. Codziennie jednak łyk świeżej krwi z ciebie utoczy, a służyć będzie, póki posoki skąpić nie będziesz. Krew, którą się żywi twoją być musi. Nigdy się nie oddali dalej niż kroków kilka od ciebie, ale przez mury i ściany przenikać potrafi. Niemową wszelako jest duch ten, dlatego też informacji jakowyś wydobyć od niego nie sposób.

Eksperymenta czynić począłem i rzeczywiście – służkę pomocnego przyzwać zdołałem, który i w tej chwili, czuję, gdzieś w pobliżu się kręci.

Po tym prostym zaklęciu trudniejsze następowały, tych jednak wymieniać nie będę, gdyż niektóre z nich okrutne były, inne powszechnie są znane, a kolejne jeszcze niezrozumiałymi dla się znalazłem. Odkryłem jednak czar pewien, który wielce użytecznym być może, nigdym jednak opanować gom nie zdołał. Ale oddajmy głos Swityasssowi.

Zaklęcie, które istotę prawą i dobrą przywoła, a która nieśmiertelnością obdarzyć jest władna.
Czar ten potężny jest, jednak rzucenie go kłopotów sprawiać nie winno. Wszystko czego potrzebujesz to: liść z wiosennego drzewa, letniego deszczu niewiele i diament wielkości kukułczego jaja. Po tygodniowym poście, dzień cały w bezruchu pozostać musisz, po czym punktualnie o północy na liściu wiosennym diament połóż, całość zaś deszczem letnim pokropić należy. Wykonawszy znak Yign trzema palcami lewej ręki, słowa poniższe wypowiedz: Brahassa mityp sallo kasante! Jeśliś dobrze wszystko uczynił, istota potężna się przed tobą objawi i obdarzy cię życiem wiecznym.

Nigdy nie udało mi się rzucić czaru tego, nie znam także powodu mych niepowodzeń. Sądzę, że mocy koniecznych mi nie staje, ale nadzieję żywię, że komuś czar ten pomocny się stanie. Wkładam teraz tę kartę do środka księgi, pragnąc, by ktoś uczynił z niej pożytek lepszy niźli ja. Mnie bowiem pisane zejść z tego świata, choć nie znam powodu choroby, która nękać mnie poczęła. Lekarzy bezradnymi znalazłem, driakwje magiczne skutkować nie chcą lub nie mogą, przyjdzie więc odwiedzić mroczne podziemia zażycia. Odchodzę w nieświadomości przyczyn zgonu mego...

NOTATKI DLA MISTRZA GRY

Księga, którą opisuje powyżej nieznany z imienia mag, nie jest tak niewinna, jak to wynika z powyższego opisu. A oto jej historia.

Swityasss nie jest wcale reptilionem – to zły demon. Wiele setek lat temu sporządził tę księgę i umieścił w niej instrukcje, dzięki którym można nauczyć się kilkanastu czarów. Wszystkie one są bez wyjątku złe bądź okrutne. Cześć z nich opisana jest poniżej.

Celem działania demona była chęć pozyskania oddanych mu sług. Każda osoba, która na skutek zetknięcia się z księgą stała się zła i umarła (patrz niżej) zostaje po śmierci podwładnym demona. By jednak stało się zadość Prawu Równowagi, demon musiał umieścić w grimoirze zaklęcie rzeczywiście użyteczne i korzystne dla czarownika – czar, który zmuszał go do obdarzenia maga nieśmiertelnością. Nic jednak



nie stało na przeszkodzie, by umieścić tu pewną niespodziankę – czar ten jest całkowicie bezużyteczny, jeśli wcześniej czarodziej przywołał niewidzialnego służkę. W swym okrucieństwie demon spowodował, że służką tym jest zawsze duch ostatnio pozyskanej dzięki księdze osoby. Jeżeli zostanie on przywołany, rzeczywiście spełnia wyznaczone mu cele – sprząta, stróżuje, pomaga w pracy – jednak w jego obecności zaklęcie przywołujące demona po prostu nie działa! A od sługi nie można się uwolnić w żaden sposób! To, co napisano w opisie czaru, jest kłamstwem. Jeśli nawet duchowi nie da się codziennie świeżej krwi, ten nie odejdzie – po prostu do momentu kolejnego „przywołania" nie będzie wykonywał żadnych rozkazów. Jedynym sposobem zyskania nieśmiertelności jest wykorzystanie czaru z nią związanego jako pierwszego i jedynego z tej księgi.

Ponadto ów „pożyteczny sługa" powoli zabija swego władcę. Odbiera mu dziennie 1 punkt ŻYWOTNOŚCI, czego w żaden sposób nie można powstrzymać. Mistrz Gry nie powinien informować gracza o codziennym zmniejszaniu się tej cechy. Utrata jest tak nieznaczna, że praktycznie niezauważalna, przynajmniej w początkowym okresie choroby. Dopiero po pewnym czasie powinno się zacząć opisywać symptomy utraty zdrowia, bladość lica, ogólne osłabienie itp.

Oczywiście po tym jak ŻYWOTNOŚĆ spadnie do 0, ofiara umiera.

Wiadomości o opisywanej księdze pojawiają się w kilkunastu innych magicznych tomach, dlatego MG po przeczytaniu jej przez bohatera, ale PRZED wypróbowaniem jakichkolwiek zawartych w niej zaklęć, powinien wykonać w tajemnicy test INT (z ujemnym modyfikatorem -50) zainteresowanej postaci. Udany oznacza, że bohater przypomina sobie jakieś wiadomości, które tyczą się tej grimoiry (Mistrz Gry, w zależności od swego uznania i wyniku rzutu, informuje gracza mniej lub bardziej jasno o naturze księgi).

Poniżej opisałem kilka z około trzydziestu zawartych w księdze czarów. Pozostałe Mistrz Gry może wybrać z listy dotychczas opublikowanych na łamach Magii i Miecza, pamiętając jednak, że ich każdorazowe wykorzystanie niesie za sobą oprócz normalnego efektu możliwość zmiany charakteru bohatera (o czym niżej).

***PRZYWOŁANIE UŻYTECZNEGO SŁUŻKI* (Zaklęcie)**

KRĄG: I
ZUŻYCIE PM: 10 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: do śmierci maga
OBSZAR DZIAŁANIA: do 10 metrów od osoby maga
SKŁADNIKI: Trzy krople własnej krwi, trzy świece, którymi trzeba wykonać znak Yign, dowolny pentagram, słowa i gesty.
OPIS: Dzięki temu zaklęciu mag przywołuje niewidzialnego ducha osoby, która była ostatnią ofiarą księgi. Wykonuje on rozmaite polecenia i proste prace, jak np. wysprzątanie pracowni itp. Pod pozorem „użyteczności" kryje się jednak zło. Po pierwsze, ducha nie można się pozbyć. Po drugie, w każdym dniu od jego przywołania duch zabiera swemu „panu" 1 punkt ŻYWOTNOŚCI. Straty tej nie można w żaden sposób uniknąć. Straconych punktów nie można również w żaden sposób odzyskać.
I wreszcie po trzecie, jeżeli wykorzysta się ten czar i przywoła niewidzialnego sługę, zaklęcie przywołujące oferującego nieśmiertelność demona nie skutkuje.

Wymyślenie wspomnianego w opisie czaru znaku Yign pozostawiam Mistrzowi Gry. Może on uczynić go znakiem powszechnie znanym lub wręcz przeciwnie – bardzo rzadkim i tajemniczym. Bez jego znajomości nie jest jednak możliwe udane przywołanie sługi.



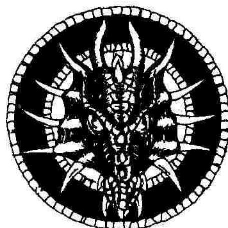
***PRZYWOŁANIE ISTOTY OFERUJĄCEJ NIEŚMIERTELNOŚĆ* (Zaklęcie)**

KRĄG: X
ZUŻYCIE PM: 1000 PM
CZAS RZUCANIA: Patrz opis czaru
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 0
OBSZAR DZIAŁANIA: 0
SKŁADNIKI: Tygodniowy post, dzień bezruchu, wiosenny liść, odrobina letniego deszczu, diament wielkości kukułczego jaja, znak Yign, słowa i gesty.
OPIS: Udane rzucenie tego zaklęcia przywołuje Swityassa, który udziela osobie go przywołującej daru nieśmiertelności. „Nieśmiertelny" mag nie może umrzeć z braku jedzenia, picia czy powietrza (choć odczuwa głód i pragnienie), wszystkie zadawane mu obrażenia są zmniejszane do 1/10 pierwotnej wielkości (jeżeli z rzutów wynika, że

bohater musiałby umrzeć z powodu otrzymanych ran, przyjmuje się, że postać znajduje się w stanie agonii, ale żyje i nie może z tego powodu umrzeć; natychmiast też rozpoczyna proces samoleczenia). Takiej osobie nie można zadać ciosu krytycznego, a utracone przez nią kończyny regenerują się w przeciągu k5 lat. Wszystkie otrzymane rany leczą się dziesięciokrotnie szybciej.
Wraz z darem nieśmiertelności nie idzie jednak w parze dar wiecznej młodości. Choć obdarzony darem mag starzeje się teraz dziesięciokrotnie wolniej, to jednak czas wywiera na niego wpływ, co oczywiście znajduje swoje odbicie w zmieniających się cechach. Jedynym sposobem, by „nieśmiertelny" mógł umrzeć, jest ponowne przywołanie demona i wyrzeczenie się otrzymanego od niego daru (o czym jednak zamieszczony w księdze opis czaru nie informuje).

***PODPORZĄDKOWANIE OSOBY* (Sugestia)**

KRĄG: III
ZUŻYCIE PM: 25 PM
CZAS RZUCANIA: Cały dzień
ZASIĘG: 0
CZAS DZIAŁANIA: 1 godzina + 1 godzina na poziom maga
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 km na poziom czarownika
SKŁADNIKI: Ofiara złożona z członka rodziny, na którą chce się mieć wpływ.
OPIS: Dzięki wykorzystaniu tego czaru mag zyskuje wpływ na rodzinę rytualnie złożonej ofiary. Przez rodzinę rozumie się dziadów, rodziców, dzieci i wnuki ofiary. Rytuał musi



być rozpoczęty nocą, a ofiara musi zostać złożona o północy. Jej gardło należy przebić rytualnym, magicznym sztyletem, spływającą krew trzeba zebrać do srebrnej misy, po czym rzucający zaklęcie czarownik musi ją wypić. Przed wbiciem sztyletu ofiara musi być torturowana przez 24 godziny. Po wypiciu krwi, w czasie działania czaru rzucająca zaklęcie osoba może rozkazać członkowi rodziny zabitego wykonać dowolne, ale tylko jedno polecenie (np. rozpoczęcie przemowy słowem: słuchaj liczy się już jako wydanie tego jedynego rozkazu). Polecenie musi zostać spełnione.

***SPROWADZENIE SZALEŃSTWA* (Zaklęcie)**

KRĄG: IV
ZUŻYCIE PM: 100 PM na POZ ofiary czaru
CZAS RZUCANIA: 3 rundy
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: stały
OBSZAR DZIAŁANIA: 1 osoba
SKŁADNIKI: Kosmyk włosów ofiary
OPIS: Ofiara tego czaru, jeśli nie wykona udanego testu odporności numer 4 (pomniejszonej o 10/POZ czarownika) staje się całkowicie bezradnym szaleńcem. Nie wie kim jest, nie wie gdzie jest, nie potrafi mówić ani walczyć; wegetuje niczym roślina.
Rzucający zaklęcie NIE musi widzieć ofiary podczas wykonywania rytuału. Ważne jest jedynie, by czarownik posiadał konieczny składnik, czyli włosy, i by ofiara przez cały czas znajdowała się w zasięgu zaklęcia.
Czar ten został kiedyś wykorzystany przeciwko rodzinie katana, dlatego jeżeli na któregoś z magów padnie podejrzenie, że zna on to zaklęcie, lokalne ośrodki władzy lojalne w stosunku do katana podejmą wszelkie wysiłki, by takiego czarodzieja uwięzić bądź zabić (przy czym preferowane jest to drugie rozwiązanie).

***OBDARZENIE PRZEKLEŃSTWEM* (Zaklęcie)**

KRĄG: II
ZUŻYCIE PM: 150 PM
CZAS RZUCANIA: 5 rund
ZASIĘG: bliski
CZAS DZIAŁANIA: miesiąc/POZ czarownika
OBSZAR DZIAŁANIA: 3 metry od przedmiotu na POZ czarownika
SKŁADNIKI: krew zamęczonego czarodzieja, wylana w czasie rzucania zaklęcia
OPIS: To zaklęcie można rzucić na dowolny przedmiot. Każdy, kto znajdzie się później w promieniu działania czaru (3 metry na POZ czarownika, mierzone od miejsca, w którym znajduje się zaklęty przedmiot), ma pecha – co w terminologii gry oznacza, że od każdego rzutu wykonywanego przez prowadzącego bohatera gracza odejmuje się k100. Uwaga: zaklęcie jest skuteczne również wobec osoby, która czar rzuciła.
Przy wykorzystaniu dodatkowych 20 punktów PM możliwe jest, by klątwa ujawniała się dopiero po wypowiedzeniu przez czarownika pewnego hasła, określanego w czasie rzucania czaru. Mag musi je wypowiedzieć, będąc w zasięgu „uśpionego" zaklęcia.

To oczywiście tylko przykłady czarów, które zawiera demoniczna księga. Resztę każdy MG może dobrać odpowiednio dla swojej drużyny. Te, opisane powyżej, mogą być wykorzystywane przez jakąkolwiek umiejącą czarować postać (rodzaj praktykowanej przez nią magii nie odgrywa żadnej roli). Jeżeli bohater używa czarów zawartych w tym tomie, jego charakter stopniowo zmienia się w stronę chaotycznego złego. Szybkość zmian zależy od uznania Mistrza Gry i uzależniona jest od częstotliwości wykorzystywania tych zaklęć oraz rodzaju rytuałów lub składników z nimi związanych. Jeżeli Mistrz Gry zechce podrzucić drużynie jakieś wcześniej już opisane czary, trzeba dokosnać w nich pewnych subtelnych zmian. Zmiany powinny wiązać się z koniecznością popełnienia jakiegoś złego uczynku przez bohatera wykorzystującego czar.

Należy zwrócić uwagę, że demon może podporządkować sobie dusze osób o jedynie chaotycznym złym charakterze, więc nawet jeśli korzystający z księgi mag umrze, lecz nie będzie miał właściwego charakteru, jego dusza nie zostaje schwytana przez Swityasssa.



Emil Leszczyński

KRAULAM-VANUM

Kraulam-vanum znaczy w dawno zapomnianym języku "Otulająca-mgła" – to przydomek rycerza, który niesie ze sobą śmierć. Każde miasto, które obierze sobie za miejsce odpoczynku, czeka zagłada od zarazy. Przydomek ten nadał mu kronikarz, którego imię zostało dawno temu zapomniane. Niektórzy ludzie powiadają, że ów kronikarz towarzyszył rycerzowi przez pewien okres czasu – są to jednak tylko legendy.

Ciało Kraulam-vanum należało kiedyś do wielkiego wojownika, dzisiaj zamieszkuje je umysł dziewczyny o imieniu Laurana.

Laurana wychowywała się w rodzinie mieszczańskiej. Jedynym zajęciem, które pochłaniało jej czas, była pomoc w domu kochanej matce, Wildze. Greuner, jej ojciec handlował wszelkiego rodzaju wyrobami metalowymi, poczynając od sztućców, przez narzędzia, kończąc na tandetnej biżuterii. Powodziło im się różnie – były okresy, gdy ojciec zarabiał dużo, ale zdarzały się też i takie, kiedy musieli dorabiać, wynajmując gościom pokoje na nocleg. Nigdy jednak nie przymierali głodem. Laurana dorastała w spokoju domowego ogniska, nie niepokojona problemami życia codziennego. Gdy nadeszła czternasta wiosna jej życia, była już piękną, młodą dziewczyną, której świat nie wykraczał poza kilka najbliżej sąsiadujących kamienic i rynek, gdzie robiła zakupy. Rodzice najlepiej jak mogli starali się chronić swoją kochaną córeczkę – jedynaczkę. Niestety, opatrzność widać nie czuwała nad ich domem. Nieszczęście zakradło się pod ich dach właśnie w dniu czternastych urodzin Laurany. Interesy jej ojca nie szły w tym czasie najlepiej, musiał się więc zdecydować na wynajęcie pokoju. Wieczorem, kiedy już zamykał sklep, ktoś zapukał do drzwi. Był to jego znajomy, kupiec, z którym prowadził interesy. Przyszedł prosić go o przysługę. Tak się nieszczęśliwie złożyło, że odwiedził go bogaty wędrowiec, a jemu, niestety, zabrakło pokoi. Zapytał, czy Greuner nie mógłby wspomóc go i wynająć jednego z własnych pokoi. Greuner z początku był bardzo zadowolony, wszak pieniądz sam pchał mu się do kieszeni, ale zaraz przypomniał sobie, że tego dnia są urodziny córki i że najchętniej spędziłby wieczór wyłącznie w rodzinnym gronie. W końcu jednak dał się przekonać. Wieczorem, gdy została już przygotowana urodzinowa kolacja, przybył oczekiwany gość. Okazał się nim młody rycerz, który przedstawił się jako Werner. Podczas kolacji zaczął snuć opowieści o swoich przygodach, których doświadczył podróżując od jednego krańca kontynentu do drugiego. Głodny wrażeń umysł Laurany z zapałem chłonął opowieści o cudownych miejscach, szlachetnych paladynach, przerażających bestiach i niebezpiecznych czarnoksiężnikach, łaknących władzy nad światem. Dziewczyna zakochała się w obrazie świata, jaki roztoczył przed nią młody rycerz i zapragnęła doświadczyć podobnych przygód. Noc upłynęła spokojnie. Rano, ku zdumieniu domowników, młodego rycerza już nie było. Zostawił jednak na stole obfitą sakwę złota i drugą, mniejszą sakiewkę z kartką, na której były napisane podziękowania za wspaniałą gościnę i prośba o przekazanie młodej Lauranie pierścienia, który znajduje się wewnątrz. Faktycznie – w sakwie był pierścień, ale nie – jak myśleli ojciec z matką – złoty i wspaniały, ale prosty, z żelaza, bez oczka, z dziwnymi zdobieniami. Miał on według listu spełnić najskrytsze pragnienia właściciela.

Werner nie był człowiekiem, jego kształt przybrał przewrotny i złośliwy demon, straszliwie łasy na dusze niewinnych, młodych dziewcząt. Pierścień miał być biletem w jedną stronę, przeznaczonym dla duszy Laurany, która miała wziąć udział w przygotowanym przez demona planie. Tak jak przewidział demon, Laurana przyjęła pierścień z ogromną radością. Przecież miała takie marzenie, którego nie mogło się spełnić w normalnych warunkach. Chciała przeżywać heroiczne przygody, być kimś takim jak Werner, rycerzem przemierzającym kontynent wzdłuż i wszerz. Następnej nocy, zanim poszła spać usiadła na łóżku i z pierścieniem na palcu zamyśliła się. Jej myśli wędrowały po krainach tak dziwnych i nieznanych, że nawet nie poczuła, kiedy zasnęła. Jej martwe ciało opadło na posłanie.

Rano obudziła się zaniepokojona. Rozejrzała się dookoła, ale jedyne co zobaczyła, to ciągnący się aż po horyzont piasek, piasek ze wszystkich stron. Znajdowała się na pustyni. Obok siebie ujrzała olbrzymi miecz, wspaniały oręż wykonany z dziwnego, czarnego metalu. Niewiele myśląc sięgnęła po niego i wtedy dopiero zauważyła coś, co wstrząsnęło nią do głębi – jej ręka nie należała już do młodej dziewczyny. Zamiast smukłego ramienia ku rękojeści miecza sięgało olbrzymie, muskularne łapsko, pokryte czarnym włosiem. Przecież była młodą, szczupłą dziewczynką o blond włosach, a tu... Teraz dopiero uświadomiła sobie, że jej ciało jest inne. Po oględzinach zdała sobie sprawę z tego, że należy do potężnego mężczyzny! W tym samym momencie do jej uszu dobiegł dziwny głos. Zza piaszczystego wzgórza wychynęło czterech jeźdźców na koniach, wyraźnie zmierzających w jej kierunku. Umysł Laurany zadziałał błyskawicznie – chwyt miecza, bieg, cios, unik, cios, unik, cios, cios, chwyt za uzdę konia, skok i ściągnięcie wodzów. Siedziała na jednym z koni, a przed nią leżały porozcinane, krwawe ciała czterech napastników. Nagły skurcz chwycił ją za gardło, wyczuła, że ktoś stoi za nią. Obróciła się gwałtownie, lecz nikogo nie było widać. Przerażona tym co się stało, nie rozumiejąc co się dzieje, ruszyła przed siebie.

Tak zaczął się koszmar biednej Laurany, której marzenia spełniły się w sposób zbyt realny.

Jej dusza została przy pomocy pierścienia przeniesiona siłą jej marzeń do ciała legendarnego wojownika, którego ciało za sprawą demonów zostało wyprane ze świadomości i było dotąd w magiczny sposób podtrzymywane przy życiu tu, na pustyni. Laurana na początku walczyła z odruchami zabijania, które narzucało jej nowe ciało, jednak w miarę upływu czasu jej słaby umysł poddał się namiętnościom zmarłego wojownika, które władały ciałem. Do dzisiejszych czasów z Laurany pozostało niewiele – stała się zimnym, bezwzględnym rycerzem, w którym tylko od czasu do czasu tli się iskierka dawnej Laurany, wciąż pragnącej odszukać swoich rodziców. Dziewczyna wędruje od miasta do miasta z nadzieją, że ich odnajdzie – teraz już bardziej z przyzwyczajenia, niż dawnej miłości. W wędrówkach towarzyszą jej demony powietrza, których powołaniem jest szerzenie zarazy.

Kraulam-vanum to olbrzymi, ponad dwu i pół metrowy rycerz, odziany w czarną, magiczną zbroję płytową. Jego twarz i ciało poznaczone jest wieloma ranami. Podróżuje na czarnym jak noc, wspaniałym rumaku. Posiada wszystkie umiejętności wojownika i rycerza. Pod hełmem, którego nigdy nie zdejmuje, nosi spięte, czarne włosy. Jego oczy są zimne i bez wyrazu, można by powiedzieć, że martwe. Nie boi się nikogo i niczego, jego jedynym pragnieniem jest podróżowanie od

miasta do miasta, a jeżeli po drodze natknie się na nieroztropnych napastników, zabija ich i jedzie dalej. Tak naprawdę kierują nim demony zarazy, które starają się opętać każdego napotkanego człowieka. Na palcu prawej ręki ma pierścień, ten który Laurana otrzymała od Wernera. Tylko pozbycie się go może uwolnić duszę biednej dziewczyny od wiecznej tułaczki – wierz mi jednak, że samo ciało rycerza i otaczające go demony będą starały się do tego nie dopuścić. Zdjęcie pierścienia uwolni duszę dziewczyny i uśmierci ciało wojownika. Dopóki rycerz nosi pierścień, jego ciało jest właściwie nieśmiertelne.

KRAULAM – VANUM LAURANA

POZ 20; **CHAR** C – Z PDośw. 1000
ŻYW 400; **SF** 600; **ZR** 150; **SZ** 200; **INT** 80; **MD** 90; **UM** 75; **CH** 120; **PR** 100; **WI** 50; **ZW** 5
ODPORNOŚCI: 1-210; 2-205; 3-200; 4-200; 5-200; 6-210; 7-210; 8-210; 9-210; 10-210;
BROŃ: 1. Miecz dwuręczny; bgł. 340, TR 445; opźn. 6; SKUT 840tn 630kł; OB +84; SP WM/POB; AT 4.
BROŃ: 2. Kopia ciężka; bgł. 280, TR 355; opźn. 4; SKUT 600kł; OB -; SP 2SP; AT 3.
BROŃ: 3. Topór typowy; bgł. 255, TR 330; opźn. 4; SKUT 505tn; OB +17; SP B; AT 2.
ZBROJA: Płytowa odl. mag.; Tacza rycerska mag.; OGR. 1/2, 1/2; OB. bl./dal. 419/335; WYP 450/540/460
Przedmioty magiczne posiadane przez Kraulama:
Miecz dwuręczny +30 TRAFIENIA/+60 SKUTECZNOŚĆ.
Zbroja płytowa odlewana o zmniejszonych o jeden stopień ograniczeniach.
Tarcza rycerska piechoty.

W pobliżu rycerza przebywa zawsze od jednego do czterech demonów zarazy. Ich obecność jest nie do wykrycia przez typowe czary i zdolności. Podczas walki demony stosują następujące formy ataku:

JĄTRZENIE LEKKICH RAN (Energia), ATAK BÓLU (Szok), JĄTRZENIE POWAŻNYCH RAN (Energia), SFERA BÓLU (Szok). Gdy są poważnie zagrożone, mogą wywołać OBŁOK ŚMIERCI (Gazy). Wszelkie rzuty obronne przeciw tym atakom są wykonywane z ujemnym modyfikatorem -40.

Mają możliwość wywoływania nowych ognisk zarazy, które będą rozwijały się przez 2-20 dni, po których zarażeni dostają nagle wysokiej gorączki, prowadzącej po 1k10 dniach do zgonu. Chorzy, aby przeżyć, muszą wykonać udany % rzut na odporność nr 6 z ujemnym modyfikatorem -20 (co sprawdza się w każdym dniu gorączki -1 pkt na każdy kolejny dzień). Zarażenie następuje przez dotyk (% rzut na odporność nr 6 z ujemnym modyfikatorem -20).



DEMON ZARAZY

POZ 10; **CHAR** C – Z; **PDośw.** 450
ŻYW 600; **SF** 200; **ZR** 100; **SZ** 200; **INT** 150; **MD** 120; **UM** 125; **CH** 20; **PR** 20; **WI** 10;
ODPORNOŚCI: 1-140; 2-130; 3-120; 4-120; 5-120; 6-140; 7-140; 8-140; 9-140; 10-140; AMg 50%.
BROŃ: 1. Łapy; bgł. 200, TR 230; opźn. 4; SKUT 250tn; OB +60; SP SP; AT 4.
BROŃ: 2. Pysk; bgł. 220, TR 250; opźn. 6; SKUT 350kł; OB +20; SP B; AT 1.
ZBROJA: Skóra; OGR. -,– ; OB. bl./dal. 230/150; WYP 200/200/200

MUSTEUS

Musteus to dziwna postać. Ludzie mówią o nim, że jest poetą. Najczęściej jednak można go spotkać w karczmie, grającego w karty. Nikt nie wie, gdzie mieszka, skąd pochodzi. Jest człowiekiem młodym, szczupłym, zamkniętym w sobie. Wykształcony, choć nigdy nie ukończył uniwersytetu – przeszkodziło mu w tym zamiłowanie do hazardu. Na drugim roku studiów medycznych zetknął się z pewnym wędrowcem-iluzjonistą, mistrzem gry w karty. Nikt, nawet najwięksi szulerzy nie potrafili go ograć. Zauroczony magią kart młody student zaczął spędzać więcej czasu w gospodach, w towarzystwie wędrowca, niż na uniwersyteckich wykładach. Czas mijał szybko, po miesiącu magik oznajmił mu, że musi ruszać w dalszą drogę. Zanim jednak odszedł, nagrodził Musteusa za cierpliwość i czas, który ten mu poświęcił. Ofiarował młodzieńcowi talię kart, dzięki której, jak powiedział, będzie mógł zawsze wygrywać. Ostrzegł go jednak, że czasami przy tasowaniu kart może wypaść jedna z nich i jeżeli będzie ona czarna, ma natychmiast przerwać grę. Musteus podziękował wędrowcowi i pośpiesznie udał się do swojej kwatery. Tu szybko rozpakował karty i po kolei je przeglądał. Na pierwszy rzut oka nie różniły się od zwykłych kart – były jednak magiczne, o czym Musteus oczywiście nie wiedział.

Po pierwszym dniu gry młodzieniec uzbierał całkiem sporą sumę pieniędzy, zyskał też sobie wielu wrogów, którzy nie chcieli pogodzić się z przegraną. Nikt jednak nie udowodnił, że oszukuje. Mijały dni, a Musteus ciągle wygrywał – musiał co prawda zmieniać lokale i grać z ciągle nowymi ludźmi, ale i tak powodziło mu się coraz lepiej. W tym czasie całkowicie

zaniedbał swoje studia, nie w głowie było mu już leczenie ludzi. Wygrane przestały go zadowalać, były teraz zbyt małe jak na jego potrzeby. Postanowił więc zagrać o wyższą stawkę z jednym z największych szulerów. Udało mu się zorganizować spotkanie, stawką miał być cały jego majątek – rodzinna posiadłość oraz spora ilość gotówki, uzbierana podczas gier. Przez większą część rozgrywki szło mu całkiem dobrze. Jednak w ostatniej kolejce wydarzyło się coś, co odmieniło jego życie. Podczas tasowania z talii wypadła na podłogę jedna karta. Musteus podniósł ją. Ku jego przerażeniu okazała się być czarna. Szybko włożył ją z powrotem do talii i przetasował. Pamiętał słowa wędrowca, jednak nie chciał się już wycofywać – gdyby to zrobił, straciłby cały majątek i życie. Postanowił więc kontynuować grę. Karty, które dostał, były słabe, po raz pierwszy odkąd je otrzymał zawiodły go. Zdenerwowany odłożył karty na bok, by napić się wina. Gdy rozłożył je ponownie, ujrzał na nich napis: „Czy chcesz wygrać tę partię? TAK, NIE". Przerażony, o mały włos nie wypuścił kart z rąk, w ostatniej chwili opanował się jednak i drżącą ręką dotknął tej z napisem: TAK. Karty jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki zmieniły się dokładnie w takie, jakich potrzebował – partia zakończyła się wygraną Musteusa. Jednak niepokój pozostał. Młodzieniec nie mógł spać w nocy, przewracał się z boku na bok, nie mogąc odpędzić gnębiących go koszmarów. W końcu wstał. Zewsząd otaczał go głuchy oddech nocy. Wzrokiem odnalazł leżące na stole karty. Nie mógł się powstrzymać, aby do nich nie podejść. Na jego oczach karty, jakby kierowane jakąś niewidzialną siłą rozłożyły się na stole, rewersami do góry. Musteus czuł, że powinien odkryć którąś z nich, ale się wahał. W końcu jednak podjął decyzję – odkryta karta przedstawiała obrzydliwą, zniekształconą twarz. Na jej widok krzyknął z przerażenia, a jego strach nasilił się jeszcze bardziej, gdy zrozumiał, że nie może wypuścić karty z rąk. Po chwili twarz z karty przemówiła. Oznajmiła, że jest zaklętym w talii duchem. Zgodnie z prawami rządzącymi magiczną talią ten, kto będzie grał po podniesieniu czarnej karty, stanie się jej niewolnikiem. Tym samym Musteus stał się niewolnikiem – nie tyle samych kart, co siedzącego w nich demona.

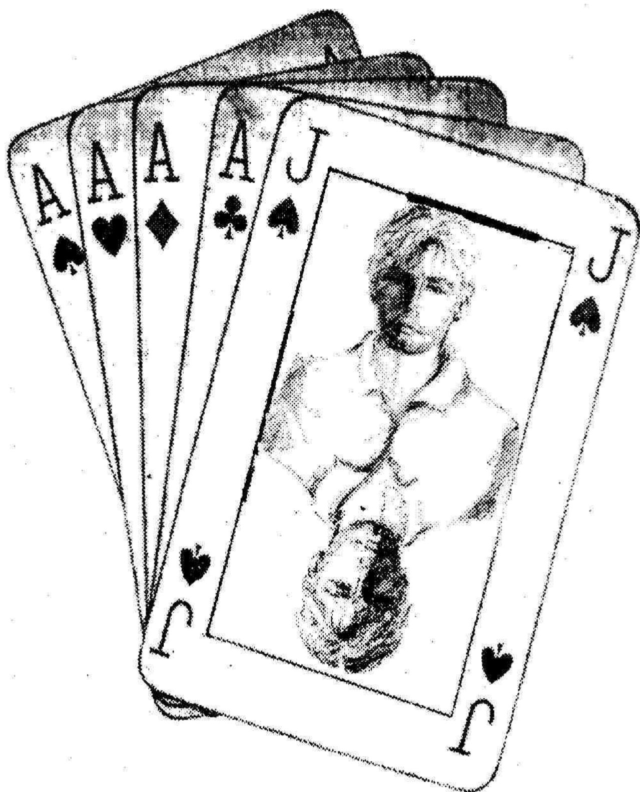
Od tej pory Musteus rozpoczął nowe życie. Podróżuje z miasta do miasta, tylko od czasu do czasu zatrzymując się w którymś z nich na tydzień lub dwa. Od pamiętnej nocy gra w karty stała się jego obsesją. Nie korzysta już jednak z zaklętej talii, potrafi wygrywać i bez niej. Kiedy przeciwnikowi w grze zaczyna brakować pieniędzy, Musteus proponuje, aby jako zastaw dał na przykład pamięć bądź też jakąś inną absurdalną rzecz. Jeżeli przeciwnik zgodzi się na to, po jego przegranej (Musteus zawsze zwycięża) określona rzecz zostaje mu odebrana i przekazana demonowi z talii. Jeśli była to przykładowa pamięć, ofiara zapomina o wszystkim, czego się nauczyła i co spotkało ją w życiu, jeżeli to było serce – umiera, przegrana córka zniknie, nadzieja zostanie stracona. Wszystkie wygrane, poza pieniędzmi, stają się własnością demona. Musteus jest wewnętrznie rozdarty, nie może pogodzić się z tym, co robi, trudno mu jednak choćby na chwilę wyzwolić się spod władzy demona. Jedynie poezja, jego pasja, umożliwia mu kontakt z innymi. Dzięki metaforycznemu językowi poezji stara się przekazać innym swoje myśli – błagalne wezwania o pomoc. Stanowi to wynik wewnętrznej walki, toczącej się o każde zapisane słowo pomiędzy Musteusem i demonem. Dlatego chyba nikomu jeszcze nie udało się zrozumieć jego przesłania.

Oto jeden z jego wierszy, w którym opowiada o swojej sytuacji i prosi o skontaktowanie się z wędrowcem, który podarował mu karty:

„Słońce wstało wraz z przedmiotem,
Ostrzeżenie było potem.
Jeśli spotkasz latarnika,
ukłoń mu się i daj pika.
Aktor ze mnie wyśmienity,
jednak brak mi czegoś z nikim.
Nad biodrami zły duch stoi,
Chciałbym zjeść go, lecz się boję.
Tylko ten, co świecić zaczął,
może dzisiaj wieczór zamknąć."

Poznanym ludziom prezentuje swoją poezję, a później proponuje partię w karty. Podczas gry zachowuje się zawsze spokojnie, nie stara się nikogo obrażać – można by rzec, że jest wręcz przyjacielski. Jest w nim jednak coś niepokojącego. Nie troszczy się o jedzenie, picie czy kąt do spania. Wygrane pieniądze wrzuca do rzeki lub jakiejś dziury, żeby nikt inny nie mógł ich znaleźć. Zostawia sobie tylko tyle, aby wystarczyło mu na jedzenie i przybory do pisania. Podczas rozmów zachowuje dystans, stara się odpowiadać krótko i rzeczowo, nie urywając jednak zbyt szybko ani nie przedłużając ich. Odpowiada uprzejmie na niekrępujące pytania. Jedynym ratunkiem dla niego a także dla tych, którzy w przyszłości mogą zostać ograbieni przez demona z talii, jest zrozumienie przesłania zawartego w wierszach Musteusa. Może kiedyś ktoś zrozumie jego wiersze, przerwie grę i odnajdzie wędrowca, od którego Musteus otrzymał karty. Tylko tajemniczy wędrowiec ma drugą talię, przy pomocy której można zagrać o duszę Musteusa.

Musteus to młody, szczupły człowiek ze zmęczoną twarzą. Wiecznie zamyślony blondyn. Podczas gry jest zimny i nieprzystępny – ma twarz pokerzysty, z której nic nie da się wyczytać. Ciągle nosi na sobie ten sam skromny strój studenta. Nigdy nie rozstaje się z torbą podróżną, w której oprócz wielu talii kart nosi też przedmioty codziennego użytku i przybory do pisania. Oczywiście można go zabić – jak każdego innego człowieka, jednak demon dba o niego i zawsze wskazuje mu najbezpieczniejszą drogę, w razie potrzeby ostrzegając o nadchodzącym niebezpieczeństwie. Musteus może przyłączyć się do drużyny podróżnych, jednak z reguły już po kilku partiach gry liczba żywych członków drużyny niebezpiecznie się zmniejsza.



MUSTEUS

POZ 0; **CHAR** C – N; **PDośw.** 5
ŻYW 100; **SF** 120; **ZR** 120; **SZ** 80; **INT** 110; **MD** 130; **UM** 50; **CH** 120; **PR** 120; **WI** 50; **ZW** 5
ODPORNOŚCI: 1-50; 2-50; 3-35; 4-35; 5-35; 6-35; 7-35; 8-35; 9-35; 10-35;
ZBROJA: Nie ma.



THRUD BARBARZYNCA











W NASTĘPNYM ODCINKU POZNACIE NOWE PRZYGODY NIEOCENIONEGO BARBARZYŃCY

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

NOWY KUPON - JAK GO WYPEŁNIAĆ?

Wprowadzamy nowy kupon sprzedaży wysyłkowej, który – mamy nadzieję – ułatwi zarówno Tobie korzystanie z tej formy wchodzenia w posiadanie naszych produktów, jak i nam realizację Twoich zamówień. Zamiast pełnej nazwy produktu musisz wpisać w odpowiedniej rubryce tylko jego kod. Kody poszczególnych produktów są podane poniżej – przed nazwami rzeczy, które reprezentują. Patrz również - dział **LISTY** w tym numerze.
Jeśli Twoje zamówienie przekracza 100 zł (1 000 000 zł), otrzymujesz rabat w wysokości 10% – nie zapomnij odliczyć go sobie od płaconej sumy!

OFEROWANE PRZEZ NAS PRODUKTY:

Numery archiwalne Magii i Miecza

MIM1 Magia i Miecz nr 1
Cena: 3 zł 50 gr (35 000 zł)

MIM2 Magia i Miecz nr 2
Cena: 3 zł 50 gr (35 000 zł)

MIM5 Magia i Miecz nr 5
Cena: 3 zł 50 gr (35 000 zł)

MIM6, MIM7, MIM8, MIM9, MIM10, MIM11, MIM12
Magia i Miecz - nr (odpowiednio) 6-12
Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)

MIM13, MIM14, MIM15, MIM16, MIM17
Magia i Miecz - nr (odpowiednio) 13-17
Cena (1 egz.): 3 zł 50 gr (35 000 zł)

Prenumerata Magii i Miecza

PP17 Prenumerata półroczna od numeru 18 do numeru 23
Cena: 21 zł (210 000 zł)

PK17 Prenumerata kwartalna od numeru 18 do numeru 20
Cena: 10 zł 50 gr (105 000 zł)

Dodatek „Labirynt"

LB1 **Labirynt nr 1**
Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)

LB2 **Labirynt nr 2**
Cena: 3 zł 90 gr (39 000 zł)

LB3 **Labirynt nr 3**
Termin wydania: czerwiec '95 Cena: 4 zł 50 gr (45 000 zł)

Dodatek „Taktyka i Strategia"

TIS1 **TiS nr 1**
Termin wydania: maj '95 Cena: 4 zł 90 gr (49 000 zł)

Warhammer Fantasy Roleplay

WHRPG Gra fabularna WFRP - podręcznik podstawowy
Cena: 49 zł 50 gr (495 000 zł)

WHBOH Galeria bohaterów
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHKWT Księga wiedzy tajemnej
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHLCZ Liczmistrz
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHPOT Potępieniec
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

WHWEW Wewnętrzny wróg
Termin wydania: lipiec '95 Cena: 18 zł 50 gr (185 000 zł)

Oko Yrrhedesa

OYRPG Gra fabularna „Oko Yrrhedesa" A. Sapkowskiego
Termin wydania: czerwiec '95 Cena: 15 zł (150 000 zł)

Władca Pierścieni

PIRPG Gra fabularna „Władca Pierścieni" (Lord of the Rings) (pudełko)
Termin wydania: sierpień 95 Cena: 28 zł (280 000 zł)

Śródziemie

ŚRRPG Gra fabularna „Śródziemie" (MERP)
Termin wydania: listopad '95 Cena: 35 zł (350 000 zł)

Zew Cthulhu

ZCRPG Gra fabularna „Zew Cthulhu" (Call of Cthulhu)
Termin wydania: październik '95 Cena: 45 zł (450 000 zł)

Kryształy Czasu

KCRPG Gra fabularna „Kryształy Czasu"
Termin wydania: sierpień '95 Cena: 45 zł (450 000 zł)

Gry wojenne

PIOTR Piotrków 1939
(pudełko)
Cena: 19 zł 50 gr (195 000 zł)

UWAGA: Wszystkie ceny są aktualne tylko do momentu ukazania się następnego numeru.

Odcinek dla poczty

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				

Wartość z upustem 10 %
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)

Odcinek dla posiadacza rachunku

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				

Wartość z upustem 10 %
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)

Odcinek dla wpłacającego

Lp.	Kod	Nazwa	Ilość (sztuk)	Suma (nowe złote)
Ogólna wartość zamówienia				

Wartość z upustem 10 %
(tylko przy zamówieniach powyżej 100 nowych złotych)

TAKTYKA I STRATEGIA

Od czasu, gdy ukazała się pierwsza wzmianka o samodzielnym czasopiśmie, dotyczącym gier wojennych dostaliśmy od Was bardzo wiele zapytań na temat tego, co w czasopiśmie się znajdzie. Co prawda wiele na ten temat pisaliśmy w numerze 15 **MiM** i do tego wydania również Was odsyłamy, ale dziś postaramy się jeszcze raz w formie małej pigułki poinformować o wszystkim, co będzie w **Taktyce i Strategii**.

Każdy numer będzie składał się z kilku, czy kilkunastu samodzielnych działów. Znajdą się w nich opisy bitw wraz ze strukturami organizacyjnymi wojsk uczestniczących w danym starciu, mapy i notatki biograficzne, dotyczące głównodowodzących. Do każdorazowo publikowanego starcia dołączona zostanie, w formie wkładki, kolorowa mapa formatu A-3 wraz z żetonami wojsk. Dzięki mapie i drukowanym scenariuszom będziecie mogli rozgrywać samodzielnie lokalne konflikty, nie ślęcząc nad rozgrywką kilka czy kilkanaście godzin. Nie mamy oczywiście nic przeciw długiej rozgrywce, ale czasami brak czasu pozwala na rozegranie tylko krótkich starć. Prowadzony będzie również ranking wszystkich tych, którzy zdecydują się nadesłać rozwiązania publikowanych przez nas zadań. Najlepsi będą nagradzani książkami o tematyce wojennej.

W każdym z numerów publikować będziemy blankiet wpłaty na książki o tematyce wojennej, publikowane przez niektóre wydawnictwa. Ceny tych książek wraz z wysyłką nie będą przekraczały ceny detalicznej (tej z księgarni). Gwarantujemy Wam, że znajdą się tu rarytasy, których nie znajdziecie na półkach księgarskich. Każda pozycja zostanie przez nas szczegółowo omówiona tak, byście byli świadomi tego, co ewentualnie kupicie.

Już w 2 numerze **TiS** ukaże się rozszerzenie gry **Piotrków 1939** – 44 rezerwowa Dywizja Piechoty (żetony tej jednostki oraz żetony pociągów transportowych) wraz ze szczegółowymi, dotyczącymi jej przepisami. Znajdzie się tam też nowy scenariusz do tej gry.

Chciałbym na zakończenie wyjaśnić pewne drobne nieporozumienie – otóż czasopismo miłośników gier wojennych nazywa się i będzie się nazywać **TAKTYKA I STRATEGIA**, a nie „Strateg", jak napisali na blankiecie wpłaty czarownicy i magowie od finansów. Wszyscy, którzy dokonali wpłaty na pierwszy numer niech się jednak nie martwią – wszystko jest pod kontrolą.

Ponadto w najbliższej **Taktyce i Strategii** ukażą się:

- wojna secesyjna w skrócie - opisy poszczególnych starć,
- lista najlepszych graczy rozwiązujących zadania,
- recenzje książek,
- scenariusz do *Battle 1943-45*,
- listy,
- rozwiązania zadań nr 15 i 16 MiM.

Informujemy Was, że **Taktykę i Strategię** będzie można kupić w prenumeracie oraz w dosłownie kilku zaprzyjaźnionych księgarniach i sklepach. Tak więc, jeżeli chcielibyście kupić **TiS**, to najlepszą formą byłaby i jest prenumerata, gdyż tylko dzięki niej będziecie mieli pewność otrzymania numeru. Nakład czasopisma jest ograniczony i przeznaczony jest głównie dla prenumeratorów.

Pierwszy numer ukaże się w drugiej połowie maja.

Redakcja



Pokwitowanie dla wpłacającego	Pokwitowanie dla posiadacza rachunku	Pokwitowanie dla poczty
zł	zł	zł ....
słownie	słownie	słownie ....
wpłacający	wpłacający	wpłacający ....
imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)	imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)	imię, nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym na rachunek (WYRAŹNIE, PROSIMY)
MAG 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 **BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136**	**MAG** 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 **BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136**	**MAG** 00-657 Warszawa, Pl. Konstytucji 5/10 **BŚK O/Warszawa, filia Belwederska 310040 - 116567 - 136**
stempel .... podpis przyjmującego — pobrano opłatę zł........	stempel .... podpis przyjmującego — pobrano opłatę zł........	stempel .... podpis przyjmującego — pobrano opłatę zł........



DZIŚ:

zdobywczyni pierwszego miejsca Wielkiego Jarmarcznego Festynu Kuglarskiego w kategorii przedstawień nonsensownych, jednym słowem pseudoteatralna farsa autorstwa niezrównanego Pompejusza Radosnego

Rozkosze sukcesu, czyli ze skarbem za pan brat.

farsa w II aktach

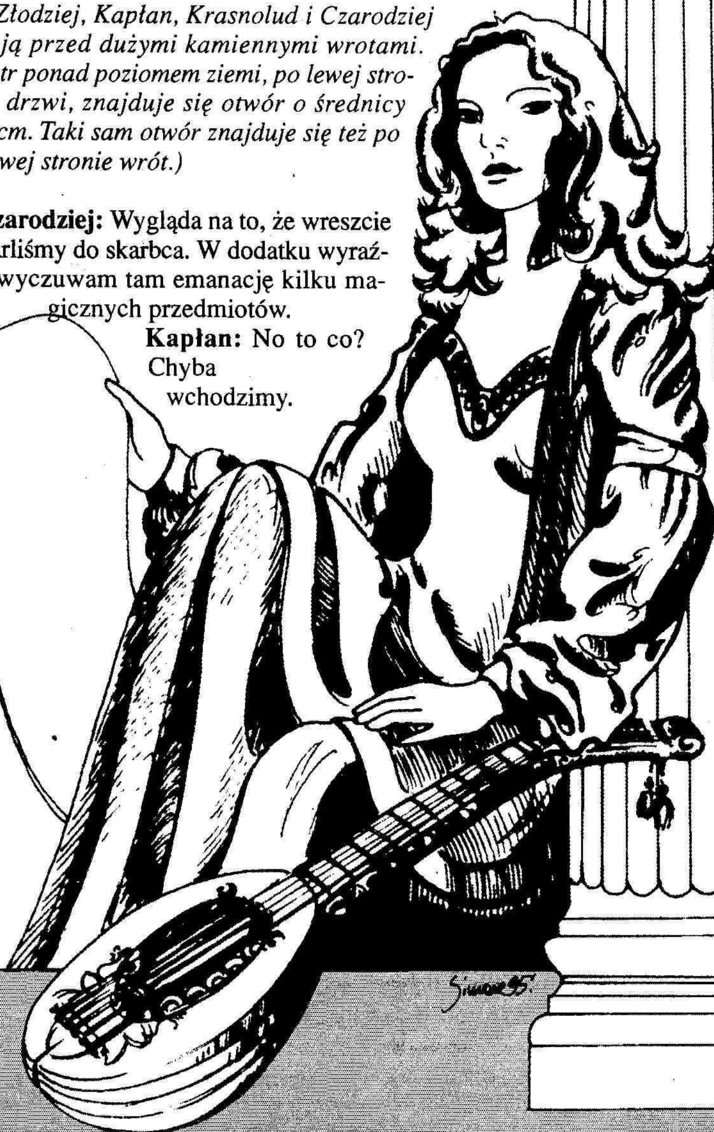
Występują: Złodziej, Kapłan, Krasnolud-berserker, Czarodziej, Kościotrup, Szczur, Demon.

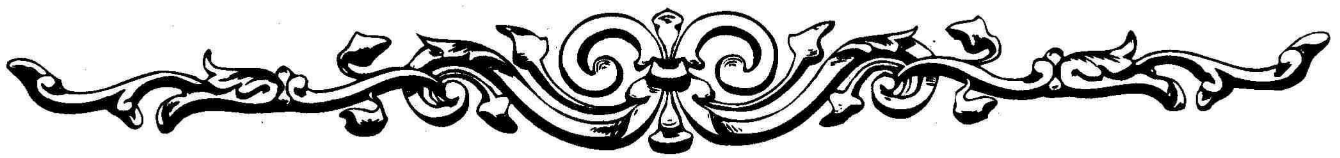
Akt I

(Złodziej, Kapłan, Krasnolud i Czarodziej stoją przed dużymi kamiennymi wrotami. Metr ponad poziomem ziemi, po lewej stronie drzwi, znajduje się otwór o średnicy 10 cm. Taki sam otwór znajduje się też po prawej stronie wrót.)

Czarodziej: Wygląda na to, że wreszcie dotarliśmy do skarbca. W dodatku wyraźnie wyczuwam tam emanację kilku magicznych przedmiotów.

Kapłan: No to co? Chyba wchodzimy.





(Krasnolud, Czarodziej i Kapłan p\atrzą wyczekująco na Złodzieja.)

Złodziej (głośno przełykając ślinę, wsuwa ostrożnie lewą rękę w lewy otwór): Dobra, odsuńcie się. Będę otwierał.

Złodziej (wyciągając kikut uciętej w łokciu ręki): Aaaaaaaa!

Kapłan (sięgając do torby po bandaże): Czekaj. Zatamuję tylko krwotok i będziesz mógł kontynuować.

Złodziej: Akurat.

Krasnolud (wymownie poklepując topór): Prawdziwy fachowiec nigdy nie przerywa rozpoczętej roboty.

Kapłan (kończąc opatrywać krwawiący kikut): Bądź mężczyzną. Przecież jesteśmy z tobą.

(Po chwili jednak Złodziej, niepewnie rozglądając się na boki, wsuwa prawą rękę do drugiego otworu.)

Złodziej (wyjmując kikut uciętej w łokciu drugiej ręki): Aaaaaaaa...niech to!

(W tym momencie ze zgrzytem zaczynają się otwierać wrota prowadzące do skarbca.)

Kapłan: O! I już po wszystkim.

Krasnolud (poklepując Złodzieja po plecach): A widzisz, mówiłem ci, że się uda. Nie było czego się bać.

(Podtrzymując słaniającego się na nogach Złodzieja wszyscy wchodzą do wnętrza skarbca.)

Akt II

(Złodziej z obandażowanymi kikutami rąk, Kapłan, Krasnolud i Czarodziej stoją wewnątrz skarbca wokół dużej, okutej żelazem skrzyni.)

Czarodziej (patrząc ze smutkiem na Złodzieja): Zdaje się, że otwarcie tej skrzyni jest chwilowo poza naszymi możliwościami.

Krasnolud: Nie żartuj. Bywało już przecież o wiele gorzej. Nasz przyjaciel z pewnością sobie z tym poradzi.

(Wszyscy wypychają do przodu Złodzieja, który na chwiejnych nogach podchodzi w kierunku skrzyni.)

Kapłan: Jak ci się uda, to w nagrodę założę ci nowe opatrunki.

Czarodziej (odsuwając się kilka kroków od Złodzieja próbującego podważać wieko skrzyni zębami): Uważaj tylko na pułapki.

Krasnolud: Niemożliwę. Myślisz, że to znowu jakieś pułapki w pułapkach?

(Podważone wieko otwiera się gwałtownie, a ukryte ostrza wyskakują na sprężynach i wbijają się Złodziejowi prosto w twarz.)

Złodziej (padając na ziemię): Ałuuuuuuu!...

Kapłan (nachylając się i uważnie oglądając świeże rany): Oczy w porządku. Tylko policzki trochę pocięte. Do wesela się zagoi.

Krasnolud: Przenieśmy go może gdzieś na bok, bo będziemy się o niego potykać.

Czarodziej (zaglądając do otwartego kufra i wyciągając pięknie oprawioną księgę): A jednak miałem rację. Jest trochę magicznych przedmiotów.

Krasnolud (rzucając się w kierunku skrzyni): Mam nadzieję, że nie jest to znowu sama makulatura.

Kapłan (nachylając się nad kufrem): Nie. Jest jeszcze jakiś wielki kawał żelastwa i całkiem ładny medalion.

Krasnolud (przepychając się do przodu): Pokażcie, pokażcie!

Czarodziej (odchodząc na bok i otwierając księgę): Ciekawe, czy są w niej jakieś czary?

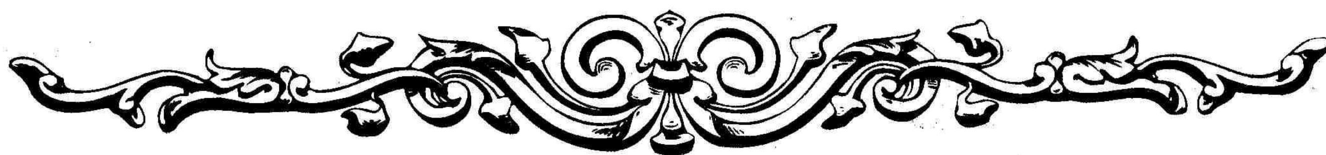


Krasnolud (pakując ręce do skrzyni i wyciągając z wysiłkiem trzykrotnie większy od siebie miecz dwuręczny): Ale wspaniała broń! Szkoda, że taka wielka, bo niestety nie będę mógł nią walczyć.

Kapłan (zakładając przez głowę medalion): Myślę, że będzie mi w nim do twarzy.

Krasnolud: Hej, przyjaciele! Nie mogę oderwać rąk od rękojeści tego cholernego miecza. Pomóżcie mi!

(W tym momencie zapadają ciemności, a stojący do tej pory obok sceny sędziwy krasnolud odrzuca kostur, wskakuje rześko na podwyższenie i woła „Czy prawdziwy krasnolud może pozwolić, by na starość przerzedziła mu się broda? Nie! Dlatego powinien używać ziołowego preparatu do pielęgnacji brody, zrobionego według receptury Druida Pompejusza! Pielęgnuje, nie usuwając brudu!" Po tych słowach oblewa obficie swą brodę mocno pachnącym płynem z wyciągniętej zza pasa butelki. Po tej krótkiej przerwie na reklamę scena zostaje ponownie oświetlona. Kapłan łazi na czworaka



wokół otwartej skrzyni, gaworząc coś do siebie pod nosem. Czarodziej jak zahipnotyzowany gapi się w trzymaną w rękach księgę, a Krasnolud wlokąc za sobą ogromny miecz dwuręczny, szturcha nogą powracającego do przytomności Złodzieja.)

Krasnolud: Słuchaj, musisz coś zrobić, bo jesteśmy załatwieni przez przeklętą magię tych cholernych przedmiotów. Ja nie mogę uwolnić rąk od tego wielkiego żelastwa, magus nie może oderwać wzroku od księgi i nic do niego nie dociera, a ten tutaj, po założeniu medalionu stracił rozum, kompletnie zdziecinniał i raczkuje jak niemowlak.

Złodziej (podnosząc się niezdarnie z podłogi): Spokojnie. Zaraz coś z tym zrobię.

(Złodziej wstaje na chwiejnych nogach, zatacza się nagle i uderza barkiem o ścianę, w której otwiera się ukryte przejście. Z przejścia wychodzi Kościotrup uzbrojony w potężną maczugę.)

Krasnolud: Dzięki! Wiedziałem, że można na ciebie liczyć. Oczywiście pod warunkiem, że nie zaczynasz opierać się o ściany.

Złodziej (rzucając się do ucieczki): Ratunku!

(Kościotrup zaczyna gonić Złodzieja wokół stojącej na środku skrzyni. Po chwili jednak zahacza o pętającego się pod nogami Kapłana, który usiłuje właśnie złapać przemykającego przez pomieszczenie szczura.)

Kościotrup (padając na ziemię i rozlatując się na kawałki): Ups!

Kapłan (dopadając szczura w rogu): A gugugu!

Krasnolud: Czy ktoś jeszcze ma coś ciekawego do powiedzenia?

Czarodziej (nie odrywając wzroku od księgi i trochę nie swoim głosem): Estun mahtahak olis tubti!

(Po tych słowach w kłębach dymu i świetle błyskawic pojawia się obrzydliwy Demon z sześcioma rękami i wielkim porożem.)

Krasnolud (do Czarodzieja): Nie powiem, żebym był specjalnie zadowolony, ale było to faktycznie dosyć ciekawe.

Złodziej: O rety! Już po nas!

Demon: Za chwilę nasycę się waszą krwią, śmiertelnicy. Jestem potężny i niezwyciężony! Żeby pozbawić was jakichkolwiek złudzeń, użyję swojej specjalnej mocy, likwidującej działanie wszystkich magicznych przedmiotów, które posiadacie. Nie mogąc używać swej magii, będziecie zdani całkowicie na moją łaskę.

Krasnolud: Dzięki, stary. Stokrotne dzięki!

(W tym momencie Czarodziej odrywa wreszcie wzrok od książki i na widok Demona błyskawicznie ciska w jego kierunku księgę, trafiając stwora tuż poniżej pasa. Krasnolud wypuszcza z rąk dwuręczny miecz i z pianą na ustach rzuca się na zgiętego w pół potwora, obalając go na ziemię i wykręcając mu boleśnie wszystkie ręce. Kapłan przez moment spogląda lekko zdziwiony na pogryzionego szczura, którego trzyma w garści, ale już po chwili wprawnym ruchem wpycha gryzonia w tchawicę Demona.)

Krasnolud (do zadławiającego się z wolna Demona): Nie bierz tego za bardzo do siebie. Naprawdę bardzo nam pomogłeś, uwalniając nas od tych przeklętych przedmiotów. Ale nie możemy przecież wracać do domu z pustymi rękami, a jak zapewne wiesz, twoja skóra jest w miarę przyzwoitym trofeum.

KONIEC

PS: Z przykrością stwierdzam, że w ostatniej Krainie Goblinów zamiast 27 dowcipów o paladynie Arturiusie pojawiła się omyłkowo starogoblińska modlitwa do bogów płodności. W dodatku w niezbyt zrozumiałym narzeczu hobgoblińskim. Odpowiedzialne za pomyłkę gobliny zostały już zjedzone.



STREFA ŚMIERCI 4

TEKST: TOMASZ KOŁODZIEJCZAK & JACEK BRZEZIŃSKI • GRAFIKA: ANDRZEJ GRZECHNIK

Już za miesiąc kolejna duża przygoda w **Strefie Śmierci**. Będziecie mogli poprowadzić swoich bohaterów ku jednej z Enklaw, by zmierzyć się z przeciwnikami, dysponującymi znaczną przewagą techniczną i z ... własnymi umysłami.

A w tym odcinku kilka słów o pewnej grupie broni, na jaką natknąć się można na obszarze Pasa Mutantów.

BROŃ OSOBISTA

Niech nie zmyli Cię nazwa. Nie będzie tu mowy o małych, damskich pistolecikach, ani o policyjnych pukawkach. Terminem „broń osobista" określa się te rodzaje oręża, z którymi ich właściciel po prostu nie może się rozstać. Najczęściej dlatego, że musiałby wtedy wyrwać spory kawałek własnego ciała. Chodzi oczywiście o broń scyborgizowanych wojowników, na stałe lub prawie na stałe wszczepioną w ich organizmy.

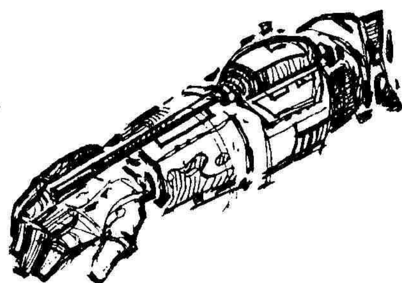
Na Ariadnie cyborgizacja wojenna jest uznawana za prawdziwą sztukę. Zachowało się niewiele technologii sprzed wojny, są one pilnie strzeżone przez nieliczne kliniki i zawiadujące nimi Enklawy. Specjaliści, nazywani SPAWACZAMI, są chronieni przez wojsko i traktowani prawie niczym władcy Enklaw. Zresztą w Enklawie Minotaura i Dominium Achajów to właśnie Spawacze trzymają ster władzy – po prostu wyposażyli swoją gwardię w odpowiedni oręż.

Nie będziemy tu opisywać typów scyborgizowanych żołnierzy – na pewno bohaterowie nie raz się z nimi spotkają i wtedy dokonamy oficjalnej prezentacji.

Przedstawimy natomiast kilka rodzajów specyficznej cyberbroni osobistej. Specyficznej – bo nie jest to broń połączona ze swym właścicielem nierozerwalnie (i w przenośnym, i w dosłownym znaczeniu tego słowa). Jeśli bohaterowie zdołają zlikwidować jej właściciela, to mogą, choć nie bez pewnych kłopotów, zainstalować ją we własnym ciele. Choć oczywiście i tutaj nie zabraknie odrobiny krwi i świeżego mięsa.

PRZEDRAMIENNY MIOTACZ OGNIA

Czarna, lśniąca rurka o średnicy centymetra i długości trzydziestu, lekko zwężająca się przy lufie, a rozszerzająca na końcu. Tę elipsoidalną końcówkę – magazynek zawierający 500 pocisków – można odkręcić i wymienić. Zwykle cyberżołnierz jest zaopatrzony w dwa, trzy rezerwowe magazynki. Z rurki wystają po dwa bolce łączy, które wprowadza się w specjalne gniazda neuronowe na przedramieniu. Gniazda synchronizują pracę miotacza z ruchami ręki. Miotacz może być zamontowany na stałe (nazywa się go – immunologicznym) lub wyjmowalny. Ten pierwszy wariant jest zazwyczaj mniej wygodny dla użytkownika, ale umożliwia znacznie lepsze opanowanie broni – po prostu po pewnym czasie staje się ona częścią organizmu. Osiągi (celność, zasięg) z broni wyjmowalnej są mniej więcej o połowę gorsze. Istnieje też możliwość zainfekowania odsłoniętych gniazd wszczepów, umieszczonych na przedramieniu – a to niezwykle utrudnia strzelanie z miotacza. Każdy człowiek, który ma w ciele neurołącze, może zsynchronizować się ze zdobytym miotaczem. Uda się to, jeśli bohater wykona test EGO z rezultatem normalnym dla miotacza wyjmowalnego, i rezultatem rewelacyjnym dla immunologicznego.



A jak zdobyć taką broń? No cóż, trzeba zabić albo unieszkodliwić jej właściciela. Wersję przenośną można po prostu wyjąć z neurowszczepu w ramieniu. A immunologiczną? Jeśli ktoś jest silny, może ją po prostu wyszarpnąć. Ale wtedy łatwo coś uszkodzić. Lepiej użyć noża i ostrożnie wydłubać neurowszczepy wrośnięte w gniazda. Słyszano o przypadkach, że gdy zdobywcy nie mieli czasu na dokładne oporządzenie swego łupu, po prostu odcinali rękę z miotaczem, a jej oczyszczeniem zajmowali się dopiero w swojej kryjówce.

Pocisk miotacza to kulka z gazem zapalającym, która może dolecieć na odległość 200 m. W zetknięciu z przeszkodą (trafiony człowiek, zwierzę, skała) wybucha, tworząc ognistą kulę o promieniu 5 metrów i temperaturze 1000°C. Zabije to każdą żywą istotę, a nawet żołnierza w pancerzu ochronnym. Ludzi i urządzenia może ochronić tylko specjalna, tytanowa osłona, ale nawet wtedy istnieje duże prawdopodobieństwo, że zostanie uszkodzona delikatna elektronika.

UWAGA: zawsze, a szczególnie w wypadku posługiwania się zdobycznym miotaczem immunologicznym, istnieje prawdopodobieństwo popełnienia błędu. A błąd taki kończy się

zawsze tragicznie – kulka trafia w nie odgięty w porę nadgarstek, albo w zbyt blisko stojący obiekt i wtedy nie ma zmiłuj... nierozważny strzelec musi wyparować! Właściciel legalnie zainstalowanej broni jest narażony na takie niebezpieczeństwo tylko wtedy, gdy nie w pełni kontroluje swój organizm – jest chory, zatruty, znajduje się w narkotykowym czy wirtualnym ciągu. Zdobywca broni – pirat (a nasz bohater wystąpi najczęściej w takiej właśnie roli) musi liczyć się z tą nadzwyczaj przykrą niespodzianką, z prawdopodobieństwem od 30% (pierwsze próby, brak podłączenia) do 5% (broń przeszczepiona, używana wielokrotnie) przy każdym wystrzelanym magazynku. Magazynki do miotaczy można zdobyć tylko od wojska i gangsterów z Enklaw.



KOGUT

Podobne niebezpieczeństwa czyhają na bohaterów, którzy zechcą używać zdobycznego Hełmowego Miotacza Laserowego, na co dzień nazywanego „kogutem". Oczywiście tu nieco trudniej o przypadkowe samobójstwo – chyba, że ktoś strzeli akurat w tym momencie, gdy przygląda się swojemu nadmiernie rozrośniętemu brzuchowi (przykład może niezbyt trafny – w Pasie mało kto ma za duży brzuch, chyba że od opuchlizny głodowej).

W wygoloną czaszkę właściciela miotacza wszczepia się dwa krzyżowe pasy biołączy, a na jej czubku sam miotacz, przypominający nieco koguci grzebień. Właściwe neurołącze wchodzi w gniazdo, znajdujące się u podstawy czaszki. Miotacz zsynchronizowany jest ze wzrokiem strzelca. Na obserwowany przez żołnierza teren sterownik może nałożyć siatkę, wyodrębnić poszczególne obiekty, przybliżać i oddalać elementy krajobrazu. Broń ma zasięg 100 metrów. Promień jest silny, ale wąski. Wytopi otwór o średnicy milimetra tak w stalowej płycie, jak i w tytanowym pancerzu osobistym. To wystarczająca dziura, by mogło nią uciec życie trafionego człowieka czy zwierzęcia. Natomiast trudniej tym zaszkodzić automatom, chyba, że trafi się w jakieś ich istotne moduły (procesor, silnik, antenę, zbiornik paliwa). Oczywiście promień uderza po linii prostej, pomiędzy strzelcem a ofiarą nie mogą znajdować się żadne obiekty. Z miotacza można strzelać trzy razy na minutę (jeśli jest ładowany z baterii, z których każda wystarcza na mniej więcej sto strzałów).

Kogut to krótkodystansowa i prosta broń. Ma jednak kilka zalet. Po pierwsze, może być ładowna z baterii słonecznych. Oczywiście jest to mniej efektywny sposób – umożliwia oddanie trzech strzałów na godzinę. Jednak w warunkach Pasa, gdy żołnierz zostanie odcięty od źródeł zaopatrzenia, możliwość ta nabiera szczególnego znaczenia. Dla dysydentów istotne jest też to, że laserowy strzał nie dezintegruje ofiary, a tylko ją zabija. Za pomocą koguta można upolować zwierzynę, a za pomocą znacznie przecież skuteczniejszego miotacza przedramiennego – co najwyżej spalić ją na popiół.

Wszystkie zasady dotyczące zdobywania i przejmowania kontroli nad kogutem są takie same jak w wypadku miotacza przedramiennego.

RĘKAWICA ANTALLA, zwana PIESZCZOCHĄ

Tą przyjemną nazwą określa się gadget dość popularny wśród żołnierzy Enklawy Arachne. Zazwyczaj nosi się jedną pieszczochę, na lewym ręku. Jest to rękawica z pseudociała, zrośnięta z naturalną skórą dłoni. Z palców rękawicy mogą wysuwać się szpony długości 5 cm. Bywa wykorzystywana w walce wręcz. W Enklawach rzadko stosuje się ją w zwykłych potyczkach, raczej w honorowych pojedynkach czy walkach za pieniądze.

Istnieje szansa wykorzystania rękawicy pokonanego przeciwnika. Trzeba ją zedrzeć z dłoni człowieka, póki jeszcze żyje. Ostrożnie – tak by zbytnio jej nie poszarpać. Następnie trzeba założyć rękawicę na swoją dłoń i owinąć bandażami. Dobrze jest użyć środki przyśpieszające gojenie ran. Jeśli po dwóch dniach twoja ręka nie zacznie śmierdzieć, będzie to oznaczać, że pieszczocha nie zgniła, tylko się przyjęła (prawdopodobieństwo 20%-30%). Po dwóch tygodniach nowy właściciel będzie mógł w pełni sprawnie sterować szponami, a sztuczna skóra uzyska wrażliwość naturalnej.

SPAWACZE ZE STREFY

W slumsach Enklaw i pograniczach Pasa żyją ludzie utrzymujący się z przeszczepiania broni osobistej. Czasami są to



samoucy, czasami niedoszli lekarze, czasem rządowi spawacze, którzy uznali, że więcej zarobią na nielegalnych transplantacjach niż w klinikach rządowych. Osobników takich jest jednak niewielu, a ich usługi słono kosztują. Nic w tym dziwnego – władze Enklaw wkładają dużo starań w zlokalizowanie i przejęcie, a przynajmniej zlikwidowanie nielegalnych spawaczy.

Także w samym Pasie Mutantów, w okolicach Enklawy Arachne, ukrywa się jeden spawacz. Co więcej – jest to prawdziwy fachman w swoim zawodzie. Podobno był kiedyś jednym z szefów cybernetycznej kliniki w enklawie, ale zaplątał się w jakieś rozgrywki polityczne i musiał uciekać do Pasa. Teraz przewodzi niewielkiej, ale doskonale zorganizowanej grupie dysydentów. Wszyscy oni są scyborgizowani, mają elektroniczne wspomaganie mózgu, broni, rejestratorów. Wydają się nie gorzej zaopatrzeni niż rządowi żołnierze.

W rzeczywistości ów spawacz nie zerwał wszystkich kontaktów z enklawą. Jest wspierany i wspomagany przez pewne wysoko postawione osobistości. W zamian za to świadczy im różnorodne usługi cybertransplantacyjne. Czasami pomaga innym dysydentom, pobierając za to opłatę w postaci broni, sprzętu elektronicznego, żywności. Prawdopodobieństwo właściwego przyjęcia cyberwszczepu po zabiegu przeprowadzonym przez tego spawacza wynosi 90%.

Jak skontaktować się ze spawaczem? Wiadomo, że jego baza znajduje się na obszarze gęstych lasów porastających pogórze. Jest to terytorium o owalnym kształcie i powierzchni ponad 30 km^2. Zryte kraterami, usiane polami radiacji i grawitacji, zamieszkane przez niebezpieczne stworzenia stanowi doskonałą osłonę dla kryjówki spawacza i jego ludzi. Tymczasem oni, doskonale wyposażeni i uzbrojeni, kontrolują obrzeża tego obszaru. Dysydenci, którzy chcą się wedrzeć na strzeżony teren, są zabijani. Ci, którzy mają jakieś propozycje – najczęściej też. Czasami ludzie spawacza uznają sprawę za wartą rozważenia. Jeden z przybyszów, po założeniu wirtualnej nakładki jest prowadzony do bazy i sprawdzany. Spawacz wchodzi zazwyczaj tylko w poważne przedsięwzięcia, żądając dla siebie znacznej części łupów lub sporych opłat za usługę. Jednak z podjętych zobowiązań wywiązuje się zawsze.

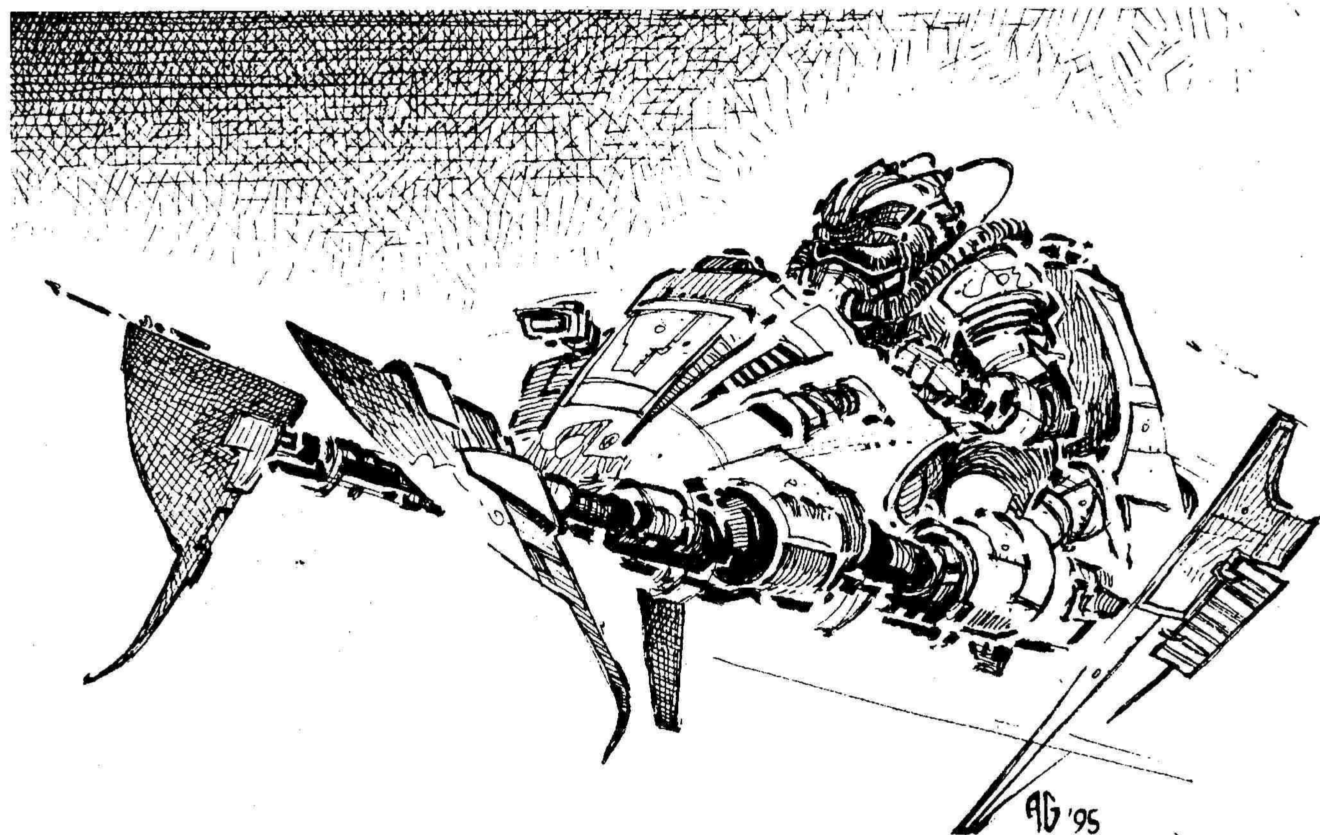
Mistrz Gry może wprowadzić postać spawacza do prowadzonego przez siebie epizodu (np. gracze zdobyli dużo broni osobistej i będą chcieli ją zainstalować).

INDYWIDUALNY TRANSPORT POWIETRZNY

Przedstawimy tu trzy urządzenia do indywidualnego transportu powietrznego, na jakie czasami można natknąć się w Pasie. Nie spotyka się ich zbyt często, gdyż pochodzą one ze starych, przedwojennych zapasów. Pojedynczymi egzemplarzami tego sprzętu dysponują rządowe formacje wojskowe, czasami gangi, raczej rzadko dysydenci. Plecak, paleta i ślizgacz mogą być naprawiane, o ile zdobędzie się odpowiednie podzespoły.

Urządzenia latające są bardzo pożądane, a jednak wykorzystuje się je raczej rzadko – w sytuacjach absolutnie koniecznych, gdy tylko dzięki nim można pokonać przeciwnika, uciec, zdobyć żywność, pokonać przeszkodę terenową. Dzieje się tak dlatego, że posługiwanie się takim sprzętem, jakkolwiek może przynieść ogromne korzyści, może też okazać się śmiertelnie niebezpieczne. Pomińmy już zagrożenia wynikające z tego, że latającym sprzętem posługuje się niewprawny operator. Należy tu bowiem zwrócić szczególną uwagę na problem związany ze zmianą "punktu widzenia".

Skalisty, pofałdowany, pełen załomów, jaskiń i wykrotów świat Pasa zupełnie inaczej wygląda z powierzchni ziemi, a inaczej z wysokości kilkunastu metrów. Dysydenci, znający wszystkie ścieżki, wiedzący o niebezpieczeństwach czających się w skalistych rozpadlinach, mogą je omijać. Nawet



kiedy poruszają się po nieznanym terenie – bacznie obserwując rośliny, zwierzęta, skalne twory, dziwne zjawiska – są w stanie wskazać zagrożenia i omijać je możliwie dużym łukiem. Całe to doświadczenie staje się nic nie warte w powietrzu. Oczywiście, widać wtedy więcej. Ale czasem o życiu decyduje nie ilość informacji, a jej jakość. Jeśli na przykład ze skalnej dziury wali w górę centymetrowej średnicy igła odwróconej grawitacji, to człowiek idący po ziemi ma szansę ją wykryć, na przykład dostrzegając dziwnie ułożoną piramidkę kamieni. A nawet jeśli nie dostrzeże, to cóż, najwyżej wejdzie w to pole i zostanie ciśnięty kilka kroków do tyłu. No, ale jeśli to samo przytrafi się komuś, kto szybuje na wysokości dwudziestu metrów?

Pas Mutantów jest pokryty zwyrodnieniami, niczym skóra trędowatego. Pola ujemnej grawitacji, pola radiacji, jeziora telepatycznej ektoplazmy (pisaliśmy o tym w pierwszym odcinku SS.) stanowią dla ludzi i mutantów poważne zagrożenie. Łatwiej ich uniknąć, poruszając się po ziemi i powoli. Jednak, rzecz jasna, zdarzają się sytuacje, gdy posiadanie sprzętu latającego może decydować o powodzeniu całej akcji.

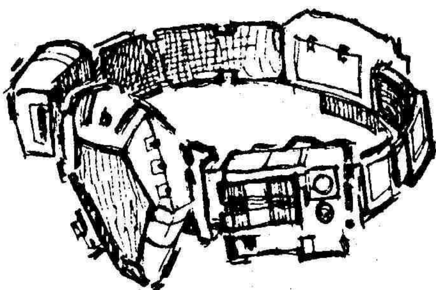
Plecak rakietowy

Prostopadłościenny tornister o wadze około 10 kilogramów. Na pojedyncze sprawne egzemplarze i kostki paliwowe można natrafić w starych bunkrach. Znacznie mniej wydajne paliwo produkowane jest także w kilku Enklawach.

Plecak służy raczej do wykonywania skoków – wysokich, ale krótkich. Potrafi unieść ciężar 150 kg na wysokość 25 metrów. W tym czasie można się przesunąć do przodu o jakieś 10 metrów. Doskonałe urządzenie do pokonywania skalnych ścian, wąskich rozpadlin, wdrapywania się na ruiny przedwojennych wysokościowców.

Jedna kostka paliwowa wystarcza na oddanie 10 takich skoków. Kostka produkowana w Enklawach – na 5 skoków.

Plecak nie ma sprzężeń elektronicznych, parametry skoku ustawia się ręcznie na specjalnej konsoli.



Paleta rakietowa

Działa podobnie jak plecak i ma zbliżone osiągi, tyle że można nią przenosić większe ciężary.

Jest to okrągła tarcza o średnicy 4 metrów, otoczona ochraniającymi barierkami. Na jej powierzchni znajdują się gniazda do mocowania ładunków i fotel pilota. Ruchem tarczy sterują cztery silniki, umieszczone na jej obwodzie.

Jednorazowo może unieść 800 kg, a jedna kostka paliwowa wystarcza na 2 skoki (produkowana w Enklawach – na jeden).

Ślizgacz

To jednoosobowy pojazd do szybkiego przemieszczania się na niskiej wysokości – powietrzny motor.

Można nim sterować mechanicznie, posługując się tablicą rozdzielczą i kierownicą, albo sprząc się z komputerem pokładowym. Bohaterowi uda się przejąć kontrolę nad komputerem ślizgu należącego wcześniej, na przykład, do zabitego wroga, jeśli wykona test EGO z rezultatem bardzo dobrym. Nieudana próba może się zakończyć bardzo przykro – program ochronny mózgu ślizgacza będzie próbował wprowadzić do systemu nerwowego włamywacza programy wirusowe, które mogą go oszołomić, na kilka dni zdezorganizować psychikę, a nawet – zabić.

Ślizgacz rozwija prędkość do 150 km/h, porusza się 2-3 metry nad ziemią. Jeśli steruje się nim poprzez cybernetyczne sprzęgi, można te osiągi nieco podwyższyć.

Warto zwrócić uwagę na fakt, że opanowanie ręcznego sterowania ślizgaczem wcale nie jest takie proste. Żeby w pełni wykorzystać możliwości tego pojazdu, trzeba spędzić na nim dziesiątki godzin. Sterowanie elektroniczne właściwie likwiduje ten problem, wbudowane w komputer pokładowy programy wspomagające uczynią mistrza z największego fajtłapy.

Jedna kostka paliwowa wystarcza na przelot ok. 50 km – w linii prostej, oczywiście. Należy pamiętać, że na obszarze Pasa nie ma autostrad. Pilot ślizgacza musi omijać liczne przeszkody i lecieć dość wolno, co chwila hamować i przyśpieszać. Tak naprawdę jedna paliwowa kostka wystarcza na przebycie 10-15 km.

Pas grawitacyjny

Najbardziej tajemnicze ze wszystkich urządzeń do transportu indywidualnego, na jakie można się natknąć w Strefie. A to dlatego, że po prostu nikt nie wie, jak to działa!

Przypuszcza się, że pasy to produkt jednej z cywilizacji, z którą ludzkość utrzymuje kontakty, najprawdopodobniej Parksów.

Urządzenie to wykonane jest z ciemnego, giętkiego, ale bardzo mocnego tworzywa. Pas zapina się z przodu na dużą, płaską klamrę – całość przypomina nieco pasy mistrzowskie bokserskich championów.

Pas działa tylko wtedy, gdy jest zapięty na człowieku. Może unieść ciężar około 200 kg na wysokość do 10 metrów i utrzymywać go w powietrzu dowolnie długo. Sterowany jest myślą – człowiek przemieszcza się tam, gdzie chce. Nie wymaga ładowania. Nie wiadomo jak działa, poza tym, że ma to związek z antygrawitacją. Rozpięty lub zdjęty traci wszystkie swoje własności. Podrzucony – po prostu spada na ziemię. Mało kto ma ochotę eksperymentować z posiadanym pasem, gdyż przy najdrobniejszym naruszeniu jego powierzchni pas przestaje działać. Zniszczyć pas jest dość trudno – ale jeśli trafi on w obszar wysokiej temperatury lub szczególnie silnego wybuchu, na pewno zostanie uszkodzony.

Wiadomo o istnieniu kilkunastu pasów grawitacyjnych. Mało kto chwali się jego posiadaniem – stałby się natychmiast obiektem ataku innych dysydentów czy nawet wojska. W Strefie opowiada się legendę o dysydencie, który odnalazł kiedyś stary wojskowy magazyn, w którym znajdowało się kilkadziesiąt pasów grawitacyjnych. Podobno człowiek ów zginął, zdążywszy przekazać innym tylko fragmentaryczne informacje o położeniu tego magazynu. Ale to zapewne tylko opowieści...

Do zobaczenia w następnym numerze.

VERTURIA

opracowanie gry: Robert Sypek
ilustracje: Bartek Drejewicz

Tak więc zaczynamy. W Wasze żądne krwi ręce oddaję pierwszą część zasad gry **Verturia.** Na samym początku ostrzegam, że gra będzie rozgrywana na planszy (którą w miarę możliwości będziemy drukować w czasopiśmie) za pomocą żetonów. Zapewne może to rozczarować zwolenników **Warhammera Battle**, ale zdajecie sobie sprawę, że na kilku stronach „Magii i Miecza" nie da się stworzyć nowego systemu figurkowego. Klamka zapadła. Jednak bez obawy. Na licznych kartach postaci i żetonach znacznie łatwiej da się odzwierciedlić realia fantasy i uzyskać o wiele więcej możliwości taktycznych. W kilku następnych numerach czasopisma postaram się Wam przybliżyć podstawowe zasady rządzące w świecie Verturii. Wkrótce będziecie mieli do swojej dyspozycji pierwsze oddziały ciężkozbrojnej piechoty, pikinierów, pawężników, hoplitów itd. reprezentowane zarówno przez ludzi, jak i goblinów, orków itp. Formacje lotnicze składać się będą z pegazów i gryfów. Jednak o tym w czerwcowym numerze *Magii i Miecza.*

Mamy do Was jeszcze jedną małą prośbę. Verturia jest pierwszym polskim systemem bitewnym fantasy. Jej zasady obejmować będą wszystkie aspekty militarnej rozgrywki i magii. Chcielibyśmy, abyście pisali do redakcji lub do Roberta Sypka, twórcy systemu, swoje uwagi i spostrzeżenia. Razem możemy stworzyć grę, która z powodzeniem wypełni swoistą lukę w stategii fantasy. Piszcie na adres:

Robert Sypek
ul. Szwankowskiego 5 m 67
01-314 Warszawa

WODZOWIE

Nie bez przyczyny zaczynamy opis zasad gry od instrukcji dotyczących wodzów. Chociaż oni sami bitew nie wygrywali, to jednak od ich decyzji, morale czy waleczności często zależało komu Saro – bogini zwycięstwa – nałoży laur zwycięzcy.

Na wewnętrznej stronie tylnej okładki wydrukowane zostały pierwsze żetony i karty wodzów (na ostatniej stronie znajdują się ich rewersy). Proponujemy wyciąć klorowe karty, zaś ich rewersy skserować i odpowiednio przykleić – tak aby imię wodza zgadzało się na awersie i rewersie. Radzimy podkleić je dodatkowo tekturką, aby uniknąć łatwego zniszczenia.

KARTY WODZÓW (bez magów)

Każdy wódz biorący udział w grze ma swoją kartę charakteryzującą jego podstawowe cechy. Awers karty przedstawia jego sylwetkę, rewers zaś zawiera następujące dane:

RASA – informuje o tym, z jakiej rasy wywodzi się wódz: człowiek, krasnolud, elf, hobbit, ork, goblin, troll, reptillion, martwiak, kościotrup itp.

POZYCJA SPOŁECZNA – informuje o randze wodza. Od jej wysokości zależy wiele cech postaci, a także jej uzbrojenie (patrz tabela „Pozycja społeczna").

HERB – Wódz może dowodzić tylko oddziałami oznaczonymi jego znakiem. Wyjątkiem od tej zasady są królowie i Cesarz Verturii, którzy mogą dowodzić każdym oddziałem ze swojej armii.

ŻYWOTNOŚĆ – Współczynnik ten określa, ile obrażeń może przeżyć postać. Jeżeli jego wysokość zmniejszy się na tyle, że przekroczy próg 0 pkt, wodza uważa się za zabitego.



SIŁA – Współczynnik określający siłę fizyczną wodza. Brany jest pod uwagę przy obliczaniu obrażeń zadawanych przeciwnikowi podczas pojedynku.

SZYBKOŚĆ – Współczynnik ten odgrywa dużą rolę podczas rozstrzygania pojedynków. Np.: im wyższy jest jego poziom, tym łatwiej wódz może zmieniać/zastępować broń nowym orężem. Przykładowy zapis „8/5" oznacza, że szybkość początkowa wodza wynosi 8 pkt. Jednak po odjęciu 3 pkt z tytułu opóźnień posiadanych przez wodza broni jego faktyczna szybkość wynosi 5 pkt. Szerzej o roli tego współczynnika piszemy niżej.

MORALE – określa honor i męstwo wodza. Uwzględniony jest przy próbach odmowy lub przerwania pojedynku. Ma niebagatelny wpływ na dowodzone przez postać oddziały.

O.M. – Odporność na Magię. Określa stopień odporności na czary i magiczne przedmioty.

P.M. – Potencjał Magiczny. Wodzowie mający PM powyżej 0 pkt mogą rzucać czary. 1 PM oznacza, że wódz potrafi rzucać 1 czar; 2 PM – 2 czary itd...

BROŃ – Każdy wódz posiada dwie bronie. Broń 1 to taka, którą wódz posługuje się aktualnie. Broń 2 jest bronią dodatkową, którą wódz nosi przy sobie na wypadek zniszczenia lub straty pierwszej. Gracz może zmienić ich kolejność w dowolnym momencie swojej fazy ruchu. Należy pamiętać, że po przyjęciu pojedynku wódz posługuje się bronią 1, a ewentualnej zmiany można dokonać w trakcie pojedynku, co pociąga za sobą pewne ryzyko. Jeżeli wódz nie posiada żadnej broni, uważa się, iż walczy tylko na pięści, gołymi rękami! W rubryce „Atak" wpisywana jest liczba odpowiadająca ilości obrażeń, jaką zadaje określona broń. Rubryka „Zużycie" obrazuje stan broni.

Szerzej o broniach piszemy niżej.

STRÓJ OCHRONNY – informuje o jakości pancerza (zbroja, hełm, nagolenniki itp.), jaki nosi na sobie wódz. Podana liczba mówi, ile obrażeń może wytrzymać strój ochronny.

MAGICZNE PRZEDMIOTY – tu wypisywane są wszystkie magiczne przedmioty, jakie posiada wódz. Wódz może posiadać maksymalnie 4 magiczne przedmioty.

POJEDYNKI WODZÓW

Jeżeli we wrogich oddziałach, których strefy kontroli pokrywają się, przebywają wodzowie, to każdy z graczy może wyzwać przeciwnika na pojedynek. Nie ma obowiązku przyjęcia takiego wyzwania. W tym celu wyzwany rzuca 2k6. Od wyniku odejmowana jest różnica wynikająca z ich Pozycji Społecznej. Np.: rycerz próbujący odmówić pojedynku najemnikowi odejmuje od rzutu 1 oczko, lecz król musiałby odjąć aż 4 oczka. Jeżeli wynik jest większy od morale wyzwanego, oznacza, iż wyzwany jest wbrew własnej woli namawiany przez swych podkomendnych do przyjęcia pojedynku. Oczywiście wciąż może tę propozycję odrzucić, lecz wtedy w fazie walki nie ma on żadnego wpływu na starcie oddziałów, a jego Morale zmniejsza się o 1 pkt. Jeżeli podejmie wyzwanie, dochodzi do pojedynku.

PROCEDURA ROZSTRZYGANIA POJEDYNKÓW

Pojedynek składa się z szeregu kolejno rozstrzyganych starć – zwanych dalej turami – polegającymi na wzajemnej wymianie ciosów. W każdej turze gracze wybierają formę

walki: atak bądź zasłonę tarczą. Następnie gracze zadają ciosy. Mają do dyspozycji 3 możliwości: atak/zasłona głowy i szyi, atak/zasłona brzucha i klatki piersiowej, atak/zasłona nóg i krocza. Ciosy można zadawać losowo, poprzez rzut k6: 1-2 cios/zasłona głowy, 2-4 brzucha, 5-6 nóg.

Atak kontra Atak – jeżeli obydwaj gracze zdecydują się na atak, dochodzi do wymiany ciosów. W wypadku zgodnych ataków tzn.: głowa-głowa, brzuch-brzuch, nogi-nogi – bronie krzyżują się i należy zastosować się do niżej podanych zasad.

SKRZYŻOWANIE BRONI

W wypadku skrzyżowania broni obydwaj wodzowie sumują swoją siłę i współczynnik obrażenia broni. Broń wodza, który osiągnął łączny rezultat mniejszy, ulega zużyciu o 2 pkt, zaś przeciwnikowi o 1 pkt. Jeżeli któryś z graczy wyrzucił 1 oczko, uznaje się, że jego wodzowi dodatkowo została wytrącona z dłoni broń. Na tym kończy się tura pojedynku.

OBRAŻENIA

Jeżeli w wyniku decyzji/rzutów graczy ciosy nie zostaną sparowane, to należy obliczyć zadane obrażenia.

Procedura jest następująca: Obrażenia trafionego = Siła atakującego + współczynnik obrażeń broni atakującego + rzut k6 – Strój Ochronny trafionego.

Np.: rycerz TAN-HAKUN o Sile 5 pkt trafił swojego przeciwnika, najemnika NARTHAZOTA, między żebra toporem o współczynniku Ataku: 7 pkt. Strój Ochronny NARTHAZOTA jest równy 3 pkt. Ilość obrażeń, jakie otrzymał najemnik, wynosi zatem: 5 + 7 + K6 (np.: 6) – 3, co daje: 15 pkt.

Punkty obrażeń odejmuje się od Żywotności wodza przyjmującego cios. Aktualną Żywotność wodza zapisuje się na jego karcie. Jeżeli obydwaj wodzowie trafili przeciwnika, to powyższe obliczenia należy wykonać dla obydwu wodzów.

ATAK GOŁYMI RĘKAMI

Jeżeli wódz nie posiada już żadnej nadającej się do walki broni, najlepiej by zrobił, gdyby uciekł. Jeśli jest na tyle szalony, by atakować uzbrojonego przeciwnika, ma do tego prawo. Atakuje on według normalnych zasad walki z bronią, tyle że w razie skrzyżowania broni – traci niestety rękę. W podobny sposób może też stracić i drugą, a potem pozostaje mu już tylko umrzeć albo uciec. Jeżeli trafi podczas swego ataku pięścią w tarczę przeciwnika, odnosi tyle obrażeń, ile wynosi jego siła. Gdy mimo wszystkich tych przeciwności uda mu się w końcu trafić przeciwnika, zadane obrażenia liczy sumując tylko swoją Siłę z o połowę mniejszym wynikiem rzutu k6, odejmując od tego Strój Ochronny trafionego. Po odnotowaniu obrażeń któryś z graczy rzuca k6. Jeśli wypadnie 6 oczek, oznacza to, że atakującemu gołymi rękami udało się zmusić przeciwnika do walki na bliski dystans. Jego przeciwnik musi teraz do końca pojedynku posługiwać się co najwyżej bronią krótką lub także walczyć gołymi rękoma.

ZAMIANA BRONI

Jeżeli w wyniku walki któremuś z wodzów broń 1 ulegnie zużyciu, zostanie wytrącona lub zwyczajnie zechce on zmienić broń, może sięgnąć po broń 2. Fakt ten należy zaznaczyć przez podkreślenie tej broni linią ciągłą. Gdy odbywa się to w trakcie pojedynku, to po zakończeniu tury (w której gracz utracił broń) porównuje się współczynnik Szybkości obydwu wodzów. Jeżeli zmieniający broń jest szybszy, zmienia broń bez trudu i już w następnej turze pojedynku może nią walczyć. Współczynnik szybkości równy lub niższy od przeciwnika powoduje, że wódz traci turę na zmianę broni i musi przyjąć cios przeciwnika. Dopiero w kolejnej turze może walczyć już uzbrojony.

UŻYWANIE MAGICZNYCH PRZEDMIOTÓW

Po zakończeniu tury walki (lub jeszcze przed pierwszą turą) wódz, który chce posłużyć się jakimś magicznym przedmiotem, musi zadeklarować chęć skorzystania z niego. Następnie należy zastosować się do analogicznej procedury jak przy zamianie broni (porównanie szybkości). Dopiero po tym można skorzystać z magicznych właściwości przedmiotu. O magicznych przedmiotach i czarach w kolejnych numerach *MiM*.

ATAK KONTRA ZASŁONA lub ZASŁONA KONTRA ATAK

Wykonujący atak stara się zawsze zranić swojego przeciwnika za pomocą swej broni (czy też gołych rąk), jednak tamten może spróbować wykonać zasłonę, czyli po prostu zasłonić się tarczą lub trzymaną bronią. Gdy w wyniku decyzji lub rzutów gracz atakujący trafi przeciwnika w tą samą część ciała, którą ten osłaniał tarczą, to cios uważa się za sparowany. W takim wypadku broń atakującego i tarcza (lub broń – o ile parował swą bronią) broniącego się zużywa się o 1 pkt. Atakujący traci zaś następną turę walki, w której przeciwnik może zadać mu cios, jeżeli posiada drugą broń i trzyma ją w drugiej ręce – w takiej sytuacji cios zawsze trafia, gdyż atakujący nie może wykonać żadnego ruchu. Dopiero w kolejnej turze pojedynku walka rozgrywa się według normalnych zasad.

ZASŁONA KONTRA ZASŁONA

Do wymiany ciosów nie dochodzi.

BROŃ

Każdą broń charakteryzują trzy współczynniki:

Obrażenia – informują ile obrażeń zadaje określona broń.

Opóźnienie – zmniejsza Szybkość wodza używającego tej broni.

Zużycie – ten współczynnik określa, w jakim stanie jest broń. Jeżeli zmniejszy się do 0 pkt, to broń uważa się za zniszczoną i bezwartościową w walce. W trakcie rozgrywki ten współczynnik ulega zmianie (przy skrzyżowaniu broni, przy skutecznej zasłonie). Uszkodzenia broni należy nanosić na bieżąco.

Tarczę określa tylko współczynnik Zużycia i Opóźnienia. Nazwy broni i broni magicznych wpisywane są w oznaczonym miejscu na karcie postaci.

W grze **Verturia** przyjmujemy, że wszyscy wodzowie posiadają na początku rozgrywki dwie bronie; podstawową długą i rezerwową krótką. W ekwipunku wodza znajduje się jeszcze tarcza i strój ochronny /hełm, zbroja, nagolenniki itd./ Charakterystykę poszczególnych broni zamieszczamy poniżej.

Oprócz zwykłych mieczy, toporów itp. wodzowie mogą posiadać liczne bronie magiczne, których opis zamieszczamy dalej.

Konkretni wodzowie, których sylwetki i dane drukujemy w czasopiśnmie, mają wszystkie cechy określone i przypisane sobie bronie.

TWORZENIE WŁASNYCH POSTACI

Dla niepokornych, którzy wolą sami stworzyć swoich wodzów, przedstawiamy zasady określania ich cech:

Rasę wybiera się dowolnie, zaś Pozycję Społeczną poprzez rzut k6: 1 – karierowicz, 2 – naczelnik plemienia, 3 – najemnik, 4 – rycerz, 5 – baron, 6 – książę.

ŻYWOTNOŚĆ – rzut k6: 1 – 5 pkt; 2 – 10 pkt; 3 – 15 pkt; 4 – 20 pkt; 5 – 25 pkt; 6 – 30 pkt + dodatkowo 50 pkt.

SIŁA – połowa rzutu k6 + modyfikacje wynikające z Pozycji Społecznej (patrz tabela: Pozycja Społeczna).

SZYBKOŚĆ – ustala się automatycznie, korzystając z tabeli Pozycji Społecznej i dodając 10 pkt.

MORALE – połowa rzutu k6 + modyfikacje z Pozycji Społecznej.

PM – o tym współczynniku i jego wysokości w następnym numerze *MiM*.

OM – rzut k6 – 2 oczka. Rezultaty: 0 i niżej traktowane są jako 1 pkt.

MAGICZNE BRONIE – przy wyborze magicznych broni gracze rzucają k6, aby sprawdzić czy określona postać w ogóle ją posiada.

Jeżeli wódz jest:

- karierowiczem, najemnikiem, rycerzem – 6 oczek oznacza, że posiada jedną magiczną broń.



- naczelnikiem plemienia, baronem, księciem – 5 oczek oznacza, że posiada jedną magiczną broń, 6 oczek, że dwie.
- król i Cesarz zawsze posiadają dwie magiczne bronie, a cesarz dodatkowo magiczną tarczę.

Broń określa się losowo.

BROŃ MAGICZNA

MIECZE

MIECZ ARTOI

Osławiona broń, którą władał przed laty Hurk Jednoręki, hrabia Zotorii. Wykuty z najlepszej verturiańskiej stali jest niezwykle wytrzymały. Posługujący się tą bronią musi mieć pochodzenie rycerskie lub wyższe i Morale powyżej 5 pkt. Orkom, goblinom, trollom zadaje przy trafieniu dodatkowo 1 ranę.

Cechy: Obrażenia: 6, Opóźnienie: 4, Zużycie: 25.

MIECZ ZABÓJCA

Broń używana tylko przez najsilniejszych wodzów. Ostatni raz Zabójcą posługiwał się nieznany nikomu Czarny Rycerz, który w bitwie nad Norią pokonał tym mieczem samego Haka II. Zabójcą może posługiwać się tylko ten, kto ma powyżej 8 pkt Siły.

Cechy: Obrażenia: 8, Opóźnienie: 5, Zużycie: 16.

MIECZ NIKHE

Broń wyjątkowo lekka, a zarazem niezwykle niebezpieczna. Bogato zdobiona pochwa i trzon miecza czyni z NIKHE jedną z nadroższych broni. Dlatego może ją posiadać tylko baron lub wyżej urodzony. NIKHE zadaje ludziom o 1 pkt obrażeń więcej.

Cechy: Obrażenia: 7, Opóźnienie: 1, Zużycie: 16.

MIECZ SKRYTOBÓJCA

Mieczem tym posługiwali się i mogą się posługiwać tylko postacie o czarnym charakterze. Skrytobójcą może władać karierowicz lub najemnik. Broń posiada dodatkowo magiczną cechę. Raz w pojedynku, w dowolnym momencie starcia, posługujący się Skrytobójcą może zadać dodatkowy cios. Cios wyprowadzany jest losowo (1,2 – w głowę; 3,4 – w brzuch; 5,6 – w krocze, nogi).

Cechy: Obrażenia: 6, Opóźnienie: 4, Zużycie: 16.

MIECZ ŁAMACZ

Tym niezwykle ciężkim mieczem mogą władać tylko postacie o Sile początkowej 5 pkt. Nazwa miecza wzięła się stąd, że żadna broń nie wytrzymuje jego uderzenia. W razie skrzyżowania broni lub uderzenia w tarczę przeciwnik rzuca k6. Wynik 1, 2 oznacza zużycie jego broni o 1/3; 3, 4 oznacza zużycie broni o 2/3; 5, 6 oznacza zniszczenie broni.

Sam Łamacz nie ulega zużyciu i nie jest w stanie uszkodzić miecza Nestora i toporów: Anantar i Satavar.

Cechy: Obrażenia: 4, Opóźnienie: 5, Zużycie: -.

MIECZ NESTOR

Ta stara broń została wykonana z mitrylu i umagiczniona tak, by nic nie mogło jej uszkodzić, nawet miecz Łamacz. Wszelkim martwiakom zadaje 2 razy więcej obrażeń. Miecz jest bogato zdobiony, drogi i władać nim mogą tylko urodzeni w klasie rycerskiej lub wyższej.

Cechy: Obrażenia: 6, Opóźnienie: 2, Zużycie: 15.

MIECZ FALLUS

Miecz ten ma wygląd penisa i jest naprawdę morderczą bronią. W wypadku ataku w krocze, w razie trafienia zadaje 2 razy więcej obrażeń niż normalnie. Ze względu na swe sprośne, magiczne skłonności może być używany tylko przez nisko urodzonych, karierowiczów, naczelników plemienia.

Cechy: Obrażenia: 6, Opóźnienie: 4, Zużycie: 12.

MIECZ BOSTRA

Ta broń była przez lata szlifowana w elfowych kuźniach. Jej magiczny połysk jest tak silny, że odbijające się na klindze światło, skierowane w twarz przeciwnika, może go skutecznie oślepić (warunek: w czasie pojedynku nie mogą panować ciemności). Przed każdą turą starcia przeciwnik rzuca k6. Wynik 6 oznacza oślepienie i ofiara może w starciu wykonać tylko zasłonę (nie atakuje). Tę procedurę powtarza się przed każdą turą walki.

Cechy: Obrażenia: 5, Opóźnienie: 4, Zużycie: 18.



MIECZ ANGL

Ten miecz posiada specjalnie ukształtowany jelec, by łatwo nim było wytrącić broń przeciwnika. Przy skrzyżowaniu broni postać posiadająca Angla rzuca kostką. Wynik 5,6 oznacza wytrącenie broni przeciwnikowi. Angl może być wytrącony wg normalnej procedury.

Cechy: Obrażenia: 5, Opóźnienie: 3, Zużycie: 14.

MIECZ CENTURION

Jeżeli przeciwnik walczy uzbrojony w topór lub młot, Centurion dodaje do każdego swojego uderzenia 3 pkt obrażeń. Dodatkowe 2 pkt dodaje się, gdy przeciwnik jest innej niż człowiek rasy.

Cechy: Obrażenia: 9, Opóźnienie: 5, Zużycie: 12.

MIECZ MORTAR

Ten miecz może posiadać tylko martwiak o pochodzeniu co najmniej barona. Mortar to słynny zabójca Cesarza Verturii, Sartae Borthe V. Broń jest niezwykle bogato zdobiona. Jej dodatkowym atutem są malutkie ostrza, rozmieszczone wzdłuż głowni. Każde z nich pokryte jest trucizną. Pierwszy trafiony cios zadaje o 2 pkt obrażeń więcej. Każda broń, która sparowała cios Mortara, zużywa się dwukrotnie szybciej.

Cechy: Obrażenia: 7, Opóźnienia: 4, Zużycie: 14.

MIECZ BARDON

Solidnej roboty miecz zananyjski. Wspaniale wyprofilowane ostrze sprawia, że parametry tej broni są imponujące. Niezdobiony – nie jest wystarczająco atrakcyjny dla postaci z wyższych sfer. Nie mogą władać nim rycerze i wyżej urodzeni.

Cechy: Obrażenia: 7, Opóźnienie: 3, Zużycie: 10.

MIECZ DOGAT

Miecz ten jest niezwykle wybredny co do wyboru swojego właściciela. W razie wylosowania tej broni, gracz rzuca 3k6. Jeżeli choć na jednej kostce wypadnie 1, wódz nie posiada kontroli nad Dogatem i nie może się nim posługiwać. Jeżeli powyższa próba zakończy się pomyślnie, Dogat stanie się jego własnością. Sam trzyma się ręki właściciela (jeśli ten tego chce) i nie można go wytrącić (nawet za pomocą miecza Angl).

Cechy: Obrażenia: 6, Opóźnienie: 3, Zużycie: 10.

MIECZ VALATAH

Ciężki miecz verturiański o nieznanym bliżej pochodzeniu. Postać posiadająca go może raz na całą grę (!) zdecydować się na nadzwyczajny atak Valatahem. Przed zadaniem ciosu gracz musi ten atak zadeklarować. Jeżeli w jego wyniku zadane zostaną obrażenia, nie są one uwzględniane, a przyjmuje się, że postać, która je miała otrzymać, pada na ziemię ogłuszona na dwie tury. Przez ten czas władający Valatahem może zadawać ciosy, których przeciwnik nie może sparować. W trzeciej turze (jeśli przeciwnik przeżyje) broniący może wykonać tylko zasłonę. Dopiero od czwartej tury pojedynek rozgrywany jest wg normalnych zasad.

Cechy: Obrażenia: 8, Opóźnienie: 4, Zużycie: 12.

MIECZ TORAN

Postać posiadająca tę przeklętą broń musi nią władać aż do jej zużycia. Nie można jej odrzucić ani też zastąpić w pojedynku zapasową, gdyż w takim wypadku miecz złośliwie rani właściciela (1 pkt obrażeń na turę walki).

Cechy: Obrażenia: 1, Opóźnienie: 6, Zużycie: 4.

TOPORY

TOPÓR RĄBACZ

Topór został wykuty w południowych górach Tika-Sann i stanowi jedną z najlepszych broni przeciwko goblinom i orkom. Postać posługująca się tym toporem, jeżeli atakuje przedstawiciela

którejś z tych ras, zyskuje co dwie tury pojedynku dodatkowy cios. Broniący się ma prawo wykonać tylko zasłonę. Jeżeli władająca Rębaczem postać jest orkiem lub goblinem, to w każdej turze pojedynku rzuca k6. (1 oznacza, że topór wypada z ręki i nie daje się podnieść już do końca gry).

Cechy: Obrażenia: 8, Opóźnienie: 5, Zużycie: 12.

TOPÓR KESH

Ten typowo bojowy topór, wykonany w całości z gardiańskiej stali, jest niezwykle efektywną bronią. Został wykuty w zamierzchłych czasach i zaklęty w taki sposób, że może się nim posługiwać tylo krasnolud, niezależnie od swego pochodzenia.

Cechy: Obrażenia: 10, Opóźnienie: 5, Zużycie: 12.

TOPÓR ANANTRAR

Najcięższy ze znanych w Verturii toporów. Posługująca się nim postać musi mieć Siłę co najmniej 6 pkt. Uderzenia tego topora w jakąkolwiek broń lub strój ochronny przeciwnika automatycznie je niszczy. Równocześnie topór ten jest bardzo trudno utrzymać w ręku. Po każdym zadanym ciosie władający Anantarem rzuca k6. Wynik 4,5,6 oznacza, że Anantar wypada z ręki.

Cechy: Obrażenia: 11, Opóźnienie: 6, Zużycie: 12.

TOPÓR FOSAT

Magiczna broń, pamiętająca jeszcze czasy Cesarstwa Zurivan. Postać posługująca się tą bronią zwiększa swoje Morale o 2 pkt. Z Fosata emanuje czar strachu. W dowolnym momencie pojedynku postać władająca Fosatem może skorzystać z jego magicznej mocy – zamiast zadać normalny cios. Czynność tę musi uprzednio zadeklarować. Przeciwnik rzuca natychmiast na swoją OM. Jeżeli próba odparcia czaru się nie powiedzie, ofiara ucieka i pojedynek kończy się zwycięstwem posiadającego Fosata.

Cechy: Obrażenia: 7, Opóźnienie: 6, Zużycie: 15.

TOPÓR BOJOWY

Broń o wyjątkowych paramertach bojowych. Fatalny wygląd zewnętrzny powoduje, że nie chce się nim posługiwać żaden wysoko urodzony dowódca, od rycerza poczynając.

Cechy: Obrażenia: 11, Opóźnienie: 5, Zużycie: 8.

TOPÓR VURSAR

Topór ten w rękach orka, goblina czy trolla jest wyjątkowo skuteczną bronią. Przy każdym ataku postać władająca Vursarem, jeżeli jest niezadowolona z rzutu, może go powtórzyć. Wynik drugiego rzutu uznaje się za obowiązujący. Inne rasy posługujące się tym toporem rzucają podczas ataku dwa razy i zmuszone są wybrać gorszy rezultat.

Cechy: Obrażenia: 8, Opóźnienie: 5, Zużycie: 10.

TOPÓR TISH

Topór ten ma dużą wartość bojową ze względu na swoją wagę. Wykonany z nieznanego materiału, jest lekki jak piórko.

Cechy: Obrażenia: 6, Opóźnienie: 1, Zużycie: 12.

TOPÓR SATAVAR

Przeklęty topór, pochodzący gdzieś ze wschodu, z Zapomnianych Królestw. Postać, która chociaż raz użyje go w pojedynku – niezależnie od jego wyniku – umiera. Na jej ciele pojawiają się ślady po cięciach topora. Używając tego topora, wódz rzuca podczas ataku nie 1k6 ale 4k6.

Satavarem nie może posługiwać się żaden martwiak.

Cechy: Obrażenia: 7, Opóźnienie: 5, Zużycie: 10.

TOPÓR VERTURII

Tą bronią może posługiwać się tylko wódz stojący po stronie Cesarstwa Verturii. Jeżeli jest nim baron, król lub Cesarz, to ich topór w wypadku trafienia zadaje dodatkowo 3 pkt obrażeń. Morale wodza wzrasta o 2 pkt (niezależnie od pozycji społecznej).

Cechy: Obrażenia: 9, Opóźnienie: 6, Zużycie: 18.

TOPÓR JOSHANTH

W tłumaczeniu nazwa topora brzmi: „Ten, który sam decyduje". Postać posługująca się nim zadaje zawsze ciosy losowe, nie ma prawa wyboru miejsca trafienia.

Cechy: Obrażenia: 8, Opóźnienie: 6, Zużycie: 15.

TABELA POZYCJI SPOŁECZNEJ

Pochodzenie	SIŁA	STR. OCH.	SZYB.	Morale	Ilość mag. broni
karierowicz	+2	+0	+4	+1	1
naczelnik plemienia	+2	+1	+2	+2	0
najemnik	+5	+1	+3	+2	0
rycerz	+3	+2	+0	+3	1
baron	+1	+3	+1	+4	1
książę	+2	+3	+1	+5	1
król	+2	+4	+0	+6	2
cesarz	+1	+5	+0	+7	3

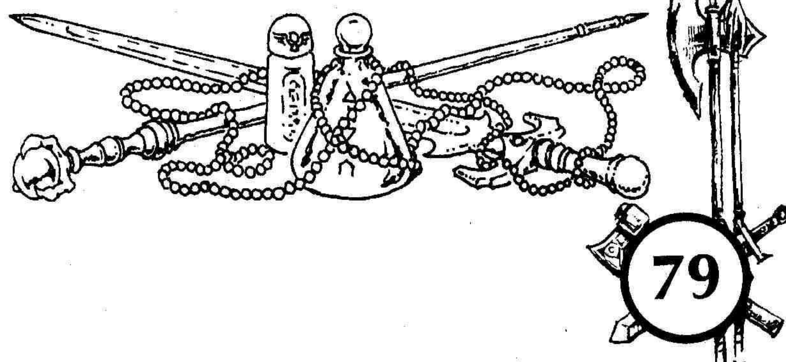
BROŃ 1. (DŁUGA)

BROŃ 1	OBRAŻENIA	OPÓŹNIENIA	ZUŻYCIE
MIECZ	5	4	10
TOPÓR	7	7	10
MŁOT	6	7	10
RAPIER	3	4	8
SZPADA	3	2	4
SZABLA	4	4	7
TARSAR	4	5	10
HALABARDA	5	7	10
PIKA	4	6	8
MACZUGA	4	4	5
BICZ	1	2	2
WŁÓCZNIA	4/10	4	5
KORBACZ	3	5	6

BROŃ 2. (KRÓTKA)

BROŃ 2	OBRAŻENIA	OPÓŹNIENIA	ZUŻYCIE
NÓŻ	1/2	1	1
SZTYLET	2/3	1	2
PUGINAŁ	3	2	3
DAGA	2/3	1	1
KORDELAS	2	1	3
KINDŻAŁ	3	1	2

TARCZE	OPÓŹNIENIA	ZUŻYCIE
PAWĘŻ	3	10
RYCERSKA	3	15
METALOWA	3	12
DREWNIANA	2	10
SCUTUM	3	8
PUKLERZ	2	8



IMRITH

POZYCJA SPOŁECZNA
książę
RASA
człowiek
ŻYWOTNOŚĆ 48
SIŁA 5
SZYBKOŚĆ 12
PM 0
OM 3
MORALE 8
ob. / op. / zuż.
BROŃ I: miecz Artoi
ob. / op. / zuż.
BROŃ II: puginał
TARCZA rycerska
STRÓJ 5
MAGICZNE PRZEDMIOTY

EL-NATA

POZYCJA SPOŁECZNA
naczelnik plemion
RASA
człowiek
ŻYWOTNOŚĆ 50
SIŁA 4
SZYBKOŚĆ 12
PM 1
OM 3
MORALE 8
ob. / op. / zuż.
BROŃ I: młot
ob. / op. / zuż.
BROŃ II: puginał
TARCZA brak
STRÓJ 4
MAGICZNE PRZEDMIOTY

SARTANAR

POZYCJA SPOŁECZNA
książe
RASA
człowiek
ŻYWOTNOŚĆ 40
SIŁA 6
SZYBKOŚĆ 11
PM 0
OM 2
MORALE 8
ob. / op. / zuż.
BROŃ I: miecz Bostra
ob. / op. / zuż.
BROŃ II: nóż
TARCZA puklerz
STRÓJ 7
MAGICZNE PRZEDMIOTY

GUNTER

POZYCJA SPOŁECZNA
najemnik
RASA
półork
ŻYWOTNOŚĆ 54
SIŁA 9
SZYBKOŚĆ 13
PM 1
OM 2
MORALE 7
ob. / op. / zuż.
BROŃ I: miecz Centurion
ob. / op. / zuż.
BROŃ II: kordelas
TARCZA brak
STRÓJ 4
MAGICZNE PRZEDMIOTY

ANCHER

POZYCJA SPOŁECZNA
karierowicz
RASA
ork
ŻYWOTNOŚĆ 45
SIŁA 8
SZYBKOŚĆ 14
PM 1
OM 1
MORALE 3
ob. / op. / zuż.
BROŃ I: miecz
ob. / op. / zuż.
BROŃ II: puginał
TARCZA drewniana
STRÓJ 3
MAGICZNE PRZEDMIOTY

STRAŻNIK MOR-AR

POZYCJA SPOŁECZNA
baron
RASA
martwiak
ŻYWOTNOŚĆ 60
SIŁA 9
SZYBKOŚĆ 11
PM 3
OM 4
MORALE 10
ob. / op. / zuż.
BROŃ I: Fasat
ob. / op. / zuż.
BROŃ II: puginał
TARCZA brak
STRÓJ 4
MAGICZNE PRZEDMIOTY

ILTOR

POZYCJA SPOŁECZNA
rycerz
RASA
człowiek
ŻYWOTNOŚĆ 50
SIŁA 8
SZYBKOŚĆ 10
PM 0
OM 4
MORALE 7
ob. / op. / zuż.
BROŃ I: topór Tish
ob. / op. / zuż.
BROŃ II: sztylet
TARCZA rycerska
STRÓJ 4
MAGICZNE PRZEDMIOTY

KATAN

POZYCJA SPOŁECZNA
najemnik
RASA
człowiek
ŻYWOTNOŚĆ 65
SIŁA 12
SZYBKOŚĆ 14
PM 0
OM 4
MORALE 6
ob. / op. / zuż.
BROŃ I: topór
ob. / op. / zuż.
BROŃ II: nóż
TARCZA drewniana
STRÓJ 2
MAGICZNE PRZEDMIOTY

